BŐVÍTETT ÜNNEPI KIADÁS

Commodore Világ

Nr. 39.
V. évfolyam ● 1993/9.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 139,- Ft



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

ROCKET RANGER



NIGHTMARE ON ELM STREET



ULTIMA IV.





ELITE II



SEAL TEAM



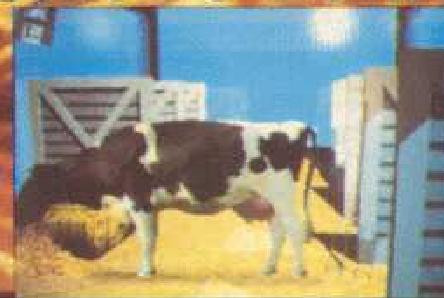
MIGHT & MAGIC V.

JURASSIC PARK



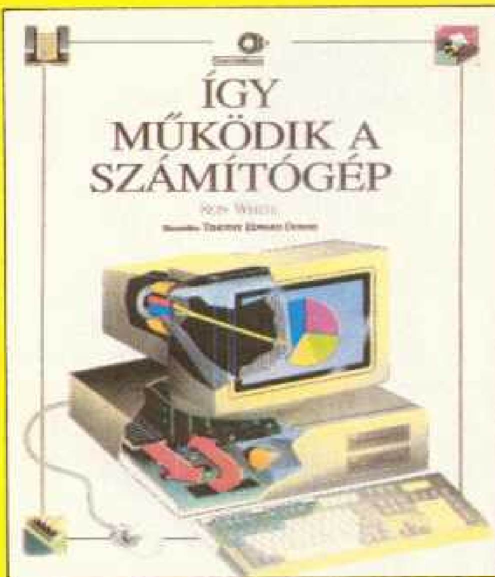
RETURN TO ZORK





Syndicate

COMMODORE VILÁG ● Nr. 39. ● V. évfolyam ● 1993/9. szám ● A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin



Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a COMPUTERBOOKS Kft. kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- *Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?*
- *Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred" fel egy PC?*
- *Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?*
- *Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?*
- *Esetleg azt tekintenéd át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?*

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

Ron White: Így működik a számítógép című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** felelős szerkesztője, és az *„Így működik..."* c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.
A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusan elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvei is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.

MEGJELENT A CoV Évkönyv '93/94.



A tartalomból:

- **A nagyok:** *DORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2., BARD'S TALE III. (melyből a C64-esek végre megtudják, hogy teleportáljanak Arboria-ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal).*
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** *The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal).*
- **TökösMákos:** *7Up Spot, Alien Breed Spec.Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Gobliins, Gold of the America, High Fronier, I Play 3D Tennis, Johny Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II. Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal).*
- **Plus/4 sarok: Játékok:** *3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időrégész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung.* **Felhasználói:** *Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint.* **Prg.technika:** *Digi lejátszó.* **Apró tippek, Plus/4 Elsősegély** *(Kb. 14 oldal).*
- **Elsősegély rovat**: *64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).*
- **DEMÓ-VILÁG**: *64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).*
- **Programozástechnika**: *64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hullámoztatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép becsíkozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képformátumok megjelenítése, IFF formátumú képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsötétítése (kb. 14 oldal)*
- **Felhasználói programok**: *C64-re Disc-Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).*
- **A modemekről**: *BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).*
- *SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.*

Na, ha eddig nem tetted meg, most már nyugodt szívvel levághatod a lapba befűzött sárga csekkecskét, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be!

Az Évkönyv árát idén nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát **az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned**! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg **az előző két Évkönyv** árát is csökkentettük, mindkettő **a továbbiakban csak 298,- Ft**. Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!**

CoV 39

Commodore Világ

V.évfolyam, 1993/9.szám

Megjelenik: '93.szeptembertől havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Party Graphics demo (Amiga)
Összeállították: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély és prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPI)
Werner Zsolt (DADA)
Külső segedelem:
Demjén Márk (Duke)
Domokos Márton
Nyirő Endre
Fotók: PRACTICA BX-20
Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!) Természetesen célszerűbb az újságban elhelyezett sárga csekkeket használni!

Terjeszti:
A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIII. Szent László u.74/A.
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Szakasits Á.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.
COMPLAN STUDIÓ Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrássy u.50.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (40.) száma az 1994. január 17-én kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Ábrahám József, Sárisáp (C64)
Berlik Levente, Szerencs (Plus/4)
Csidei Péter, Szombathely (PC)
Gyérik János, Balassagyarmat (C64)
Hatvágner Attila, Veszprém (C64)
Kószó József, Szeged (C64)
Sánta Csaba, Karcag (C64)
Schreck László, Tokod (C64)
Temesvári Tamás, Budapest VI. (C64)
Török Gyula, Veresegyház (C64)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Ábel Péter, Szolnok
Garai Gergely, Budapest X.
Horváth Lajos, Pápa
Kubicsek Péter, Budapest XX!.
Künszter Péter, Sásd
Németh Gábor, Budapest XI.
Pécsi György, Pécs
Rásó Zoltán, Budapest X.
Sorosics Ferenc, Pécs
Tombácz Zoltán, Tököl

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A **CoV 37**-ban megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz CoV pólót nyertek:

Bittera Balázs (M)
Bago Attila (XL)
Németh Tibor (XL)
Veress János (L)
Gyulai István (M)

A **CoV 38-ban megjelent rejtvény** helyes megfejtése:
A kakukktojás: X-Wing ***(Lucas Arts)***
Baloldali kép: David Braben (Elite 2.)
Jobboldali kép: Chris Roberts (Wing Commander, Strike Comm., Privateer)
A nyertesek neveit a CoV 40-ben tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

Neeem, neeem, még neeem emeltük az újság árát, ez az ár a bővített ünnepi számunkhoz igazodik, gondoljuk ezt már mindenki észrevette, aki a tartalomjegyzékre pillantott, vagy egy kicsit súlyosabbnak érezte a lapot, mint általában szokott lenni. Igen, ez a mi ünnepi ajándékunk, főképpen előfizetőinknek, akik még mindig a 78,- Ft-os előfizetési áron kapják meg ezt a számot is. Ugye, hogy érdemes volt előfizetni? És persze érdemes lesz jövőre is, mert mint említettük, még érvényben van a kedvezményes 1.188,- Ft-os előfizetési akció. Ha az ilyen meglepetésekről nem akarsz lemaradni, akkor csak rajtad áll, hogy kivágd a befűzött csekket és elrohanj feladni. Huh, mindjárt itt a lap alja, pedig vannak még híreink, szóval inkább lapozz egyet!

A CoV 1994 évi előfizetése

Mint ahogy azt tavaly is megtettük, ezúton köszönjük meg annak a mintegy két és félezer olvasónknak a bizalmát, akik 1993 évben is előfizették lapunkat. Reméljük, nem döntöttek rosszul, és jövőre is előfizetőink maradnak. Természetesen — elenyésző mértékben — idén is volt reklamáció, de ez számonként nem haladta meg az 1 %-ot, és általában tőlünk kívülálló probléma miatt következett be (pl. leesett útközben a címet tartalmazó etikett, s visszajött a küldemény). Az ilyen panaszokat általában postafordultával orvosoltuk. Sokan reklamálták a sérülésálló csomagolást. Nos, el kell mondanunk, hogy az előfizetési díj azért kedvezményes a fogyasztói árhoz képest, mert jó pár költségtételt megpróbálunk minimalizálni. A jelenleg használatos boríték pl. az ÁPISZ-ban 7,50-be kerül. Valószínűnek tartjuk, hogy ha a belül ütésálló nylonnal bélelt, és kívül is vízálló, kb. 60,- Ft-ba kerülő boríték költségét külön felszámitanánk, az előbb említett emberkék is inkább az utcán vennék meg az újságot, *„mert ott olcsóbb"* lenne. Ha a lap mondjuk 500,- Ft-ba kerülne, akkor belefére a kalkulációba az ilyen jellegű csomagolás is.
Végre eltűnedeztek azok is, akik rendszeresen a halálhírünket keltették, rá kellett döbbeniük, hogy egy lap alatt a biztos talajt a biztos vevőkör jelenti, mi pedig büszkén jelenthetjük ki, nem véletlenül került a borító gerincére a **„LEGNÉPSZERŰBB"** jelző. Havonta jelenik meg a *SAJTÓTERJESZTÉS* c. lap, amely negyedévente közzéteszi a postai terjesztésre átvett példányszám alakulását. Elmondhatjuk, hogy az ott található statisztikai adatok alapján 1 év elteltével is a legnagyobb példányszámmal képviseltetjük magunkat az összes — számítástechnikai témában megjelenő — lap között.
Az eddigi előfizetési csekk-mizériát is jelentősen egyszerűsítettük. Tavaly felvetettük, hogy azért nem tettünk csekket az utcai árusításba kerülő lapokba, mert mindig kiesett. Így azután száz-számra küldhettük postán a kért előfizetési csekkeket, magunknak jelentős költségnövekedést okozva. Igen jó visszajelzéseket kaptunk a befűzött sárga csekkekkel kapcsolatban, így tehát ezúttal csak a következőt kell tennetek:

- Vágjátok le a befűzött előfizetési csekkett a szaggatott vonalnál (és nem ott, ahol fűzve van az újság!);
- Töltsétek ki 3 helyen a címeteket (IRÁNYÍTÓSZÁMMAL);
- A csekk középső hátsó részén megjelölt négyzetbe tegyetek egy 'X'-et, ha 1993-ban is előfizetők voltatok;
- Elviszitek a csekket egy OTP-be vagy egy postahivatalba, és feladjátok...

Az 1994 évi előfizetési díj:

1.188,- Ft

Ennyi szerepel a csekken is. Ez több, mint tavaly volt és most egy picit visszarettenthet attól, hogy kettesbe kapcsolj és gázt adj az OTP vagy a Posta irányába, de ne feledd a következőket:

- 1994-ben nem 9, hanem 12 szám fog megjelenni, vagyis havonta részesülhetsz abban az örömben, hogy az elsők között leszel egy CoV boldog tulajdonosa;
- 1994 január 1-től megint átszerveződik a Hírlapkereskedelmi Igazgatóság. Ez az átszervezés reméljük zökkenőmentes lesz. Nem aggódnánk, ha nem fordult volna elő két éve az akkori átszervezés közepette, hogy a SpV 25. száma és a CoV 12. száma bizonyos területeken elfelejtett megjelenni, illetve volt ahol több hetes csúszással jelent meg és csak pár napig lehetett kapni. Ezért, ha előfizető leszel, nem fenyeget az a veszély, hogy ma azt hallod az újságostól: *„Még nincs"*, holnap pedig: *„Csak pár darabot kaptam, és már elfogyott"*. A postai terjesztésbe kerülő mintegy 9.200 példányból vidékre úgy 5.000 jut. Ezt osszátok szét 19 megyére, nem nehéz kiszámolni, hogy alig több mint 200 példány jut egy megyére, vagyis egy-egy városon belül egy-egy újságos nem túlzunk ha azt mondjuk, max. 2-3 példányt kap. Nos, meg lettél győzve?
- Egy év elteltével nyugodtan kijelenthetjük, az az 1.188,- Ft sem olyan nagy pénz: 6 db. fémkétszázas, vagyis a tenyeredben elfér, de ezúttal sem tudsz venni belőle 50 db. buszjegyet...
- Előfizetéssel 1 számot a jelenlegi áron, vagyis 99,- Ft-ért biztosítunk. Mint azt már a múltkor említettük, sajnos mi sem tudjuk elkerülni a kényszerű áremelést. Állam bácsi mindig újabb trükköket talál ki, hogy foltozgassa a „költségvetési hiány" nevű zsákot. Erre volt jó példa az április 1-től könyvekre, lapokra bevezetett kulturális adó, illetve augusztus 1-től az ÁFA emelése. Bármennyire is hihetetlen, de még az 1992 végén beérkezett előfizetési díjak után is be kellett fizetnünk idén augusztusban utólag az ÁFA különbözetet. Ígéretünknek megfelelően előfizetőink mindettől függetlenül változatlan áron megkapták és meg is kapják az idei számokat. Azok viszont, akik idén nem fizetnek elő lapunkra, a jövő évben várhatóan mintegy 20 %-kal drágábban juthatnak hozzá kedvenc kiadványukhoz.
- Előfizetni természetesen 1994 január 1 után is lehet majd, de már csak fogyasztói áron.
- Azok, akik 1993. december 31-ig feladják az előfizetési csekket, ismét őrült sorsolásokon vesznek részt.

A következő nyeremények kerülnek kisorsolásra:

— 1 db. hordozható stereo kétkazettás rádió-magnetofon
— 1 db. 8 nyelvű, mintegy 100.000 szót és kifejezést felismerő elektronikus zsebszótár
— 1 db. manager kalkulátor
— 3 db. Walkman (sétálómagnó)
— 5 db. mikrokapcsolós Quickshot joystick
— 10 db. zsebszámológép
— 20 előfizetőnk 1-1 CoV-os pólót nyer, az általa kiválasztott mintával és méretben

Ennyi. Nos, ha még az ajtóban állnál, kezedben a csekkel és a 6 db. fémkétszázassal, annyit megsúgunk, hogy jövőre is tartunk havonta sorsolást az előfizetők között, viszont a változatosság kedvéért nem lemezek, hanem pólók fognak gazdára találni.

Na, most már mehetsz! Mi, hogy négykor bezárt az OTP? Nem baj, a posta még nyitva van...

Ja, még valami. Ez évi ütemezésünkben annyi a változás, hogy a 38-39. számot nem vontuk össze (ezt gondoljuk nem volt nehéz kitalálni). A jövő évben várhatóan a 7-8. szám lesz összevonva, július-augusztusban (ez a 46-47-es, ha jól számoljuk), az egyes számok pontos megjelenése mindig benne lesz az előző szám impresszumában.

Nyereményeső

Jelen számunk nyomdába adásakor már beérkeztek a november első hetében feladott Évkönyv'93/94 előfizetési csekkek is, így 1993. november 22-én megtarthattuk a sorsolást az új Évkönyvre 1993. október 31-ig előfizetők között.

FŐDÍJAK:

1-1 db. 8 nyelvű POWER típusú elektronikus zsebszótárt nyertek, egyenként mintegy 10 ezer forint értékben:

Gyurkovics Géza, Budapest, XX.
Harsányi Zoltán, Debrecen
Kereki Béla, Kaba

TOVÁBBI DÍJAK

1-1 db. QUICKSHOT Turbo joystickot nyertek:

Ács Péter, Gyöngyös
Csernyik Attila, Budapest, XV.
Deutsch Szabolcs, Zalakaros
Garbacz Endre, Kőszeg
Véber Zoltán, Csorna

1-1 db. CoV pólót nyertek (a kiválasztott mintával és méretben):

Bajusz Gábor, Szőreg
Kovács Balázs, Budapest, XX.
Máté Tamás, Budapest, XII.
Nagy Károly, Dunaújváros
Nyul Károly, Sopron

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Kertész Zoltán, Békés
Kocsis István, Salgótarján
Kocsis Róbert, Kecskemét
Kónya István, Szeged
Kovács András, Aszód
Kovács Attila, Tárnok
Láng Andrea, Győr
Rádler Lajos, Fertőendréd
Tardi Imre, Hajdúböszörmény
Ujfalusi Elek, Budapest, X.

Az előfizetésük díját (398,- Ft-ot) visszanyerték:

Gellérfi Bertalan, Várpalota
Mika Péter, Budapest, XII.
Nádasdy Balázs, Orosháza
Nagy Krisztián, Gyöngyös
Orbán Tamás, Budapest, XV.
Pintér György, Kiskunhalas
Stötzer István, Szeged
Szabó Attila, Eger
Tóth Csaba, Kecskemét
Turóczy János, Budapest

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el!

Gratulálunk, és nekik is Boldog Karácsonyt és sok CoV-ban gazdag új esztendőt kívánunk!

Adventure/RPG

— Amiga, PC —

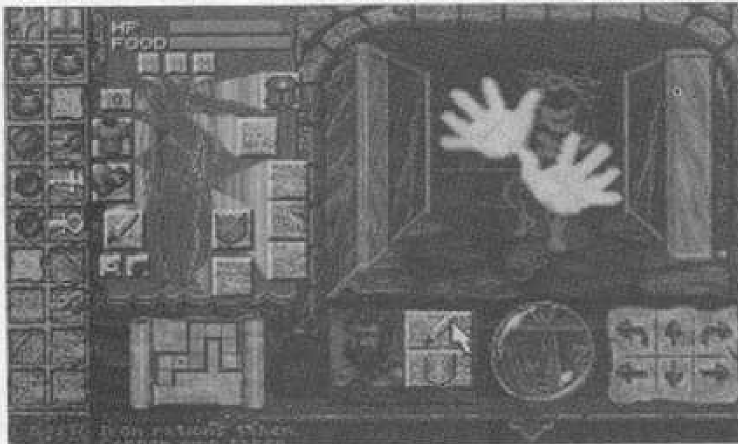
Mond valakinek az a név valamit, hogy **Airbus 320**? Hogy miért kerül ide a kalandjátékokhoz, talán azért, mert az imént említett programot a *THALION* jelentette meg. Ők nem nagyon jeleskedtek eddig a kalandjátékok területén, ezért egy hatalmas dobással kívántak a köztudatba kerülni. Nem is sikerült rosszul: az **AMBERMOON** egy — talán leginkább a ***Might & Magic*** sorozatra hasonlító — kalandjáték, melyben 3D labirintusokban kell sárkányokon és egyéb veszélyeken átvergődni magunkat...

— PC —

Az *SSI* neve lassan olyanná válik, mint 1 éve a *Sierráé* volt, szinte minden hónapban meglepnek bennünket valami újdonsággal. Ezúttal a **DUNGEON HACK** került terítékre. Egy újságíró úgy jellemezte a külhoni sajtóban: *„megérdemli, hogy feltegyék rá a koronát."* Nos, mi azért annyira nem dicsérjük agyon a játékot. Ötletgazdagnak tűnhet a játék annak a szemében, aki még életében nem látta az Eye of the Beholder sorozatot. Ennek ellenére a téma iránt érdeklődők biztos nyálcsorgatva fognak végignyomulni mind a 25 szinten. APISZ-ok figyelem, kockásfüzet-hegyeket kérünk!

— PC —

No és persze a *Sierra* sem maradhat ki a sorból. Karácsony előtt pláne nem. Alig az *LSL VI.* megjelenése után és még a *PQ IV.* megjelenése előtt félúton kirukkoltak a **FATES OF TWINION** c. programmal. Ez a játék lenne a második része a mintegy fél éve kijött **SHADOW OF YSERBIUS**-nak. Vérbeli szerepjátékról van szó, itt már 20. szintűként kezdünk. A labirintusokban talán a szörnyalakok kidolgozása sikerült a legjobban, a játék már nem annyira. Az angol lapok csak 60 %-ra tesztelték.



Az EOB nyomain haladva — DUNGEON HACK (PC)



Ez is Sierra, ne tessék meglepődni! — Fates of Twinion (PC)

Arcade

— 64. —

A **GHOSTDRIVER** című *KOPIDO GAMES* játék nem eredeti ötletre épül — hiszen a '70-es évek végén már a játéktermekben is találkozhattunk hasonlóval — mégis magával tudja ragadni az embert. A lényeg az, hogy az általunk irányított autót úgy vezessük körbe a csatornaszerű pályákon, hogy a gép navigálta szellemautót elkerüljük, s persze közben minél több pontot gyűjtögessünk a pályán szétszórt dolgok összeszedegetésével. Ha a grafika nem is szépségdíjas, a játék mindenképpen megérdemli, hogy megemlítsük.

— 64. —

Ha már az autóknál tartunk, ne feledkezzünk meg a már legalább három hónapja forgalomban lévő **CAR WARS** nevű programról. Bár szívünk szerint nem sok byte-ot vesztegetnénk rá, néhány olvasó kérésének engedve mégis megemlítjük a *FOXIK DESIGNE* játékát, melynek témája roppant egyszerű: lehetőleg minél több gyalogost és kerékpárost elütve próbáljuk a nagyobb autókkal való ütközést elkerülni. Mivel az utóbbi időben megszaporodtak a hasonló jellegű balesetek, jobb ha hamar elfelejtjük ezt a stuffot.

— 64 —

Tételezzük fel, hogy egy adott bolygón egy olyan növény terem, amely a Földön nem található meg, viszont rendkívül értékes. Problémát okoz viszont, hogy a bennszülött lakosságnak — amely leginkább békára emlékeztet — ez a legkedveltebb csemegéje. Megoldás: egy űrhajó kirak minket a bolygó felszínére, mi pedig egy golyószóróval megpróbálhatjuk halomra lőni a falánk kis dögöket. Ezt a témát dolgozta fel egy olyan csapat, amelynek nevét a legaprólékosabb munkával sem sikerült kideríteünk, mivel a programból nyoma veszett a copyright feliratnak. Sebaj, legalább a címe megmaradt: **SPACE VEGETABLES**.

— 64 —

Aki csippantja a lövöldözős kommandós programokat, annak jó hír, hogy a *BEYOND RELIEF* nekik kedveskedik **SHELLSHOCK** című anyagával. Golyószóró, kézigránát, rohangászó ellenség satöbbi, minden megtalálható a játékban. Persze nem éri el a mára már legendás *„Commando"* színvonalát, azért okozhat némi kellemes izgalmat ez a *„rambózgatás"* is.

— 64 —

Az *LK AVALON* ezekben a hetekben hozta ki a **CAPTAIN KLOSS** című akció-programját. Az 1960-as évek közepe után születetteknek valószínűleg fogalma sincs arról, ki az a *Kloss kapitány*. Nos, ő 1969-ben lett a magyar tévénézők kedvence a *Kockázat* című lengyel sorozatban, ahol mint hírszerző az *Abhwehr*-be beépülve lengyel *Stir(g)litz*-ként ejtette sorban pofára a nácikat. Mostani akciójában egy térképet kell megszereznie a németektől egy többszintes épületben bolyongva. Főszerepben *Stanislaw Mikulski*, magyar hangja *Bicskei Tibor*.

— 64, [Amiga] —

A 64-es blokk végére hagytuk a hónap legjobbját: **MAYHEM IN MONSTERLAND** az *APEX*-től. (nem összetévesztendő az Adóhátralék az Apeh-től című horror psychothrillerrel) Grafika kúl, játszhatóság dettó. Rendkívül örvendetes, hogy a ***Creatures 2.*** és a ***Nobby the Aardwark*** által megkezdett magas színvonalú — már-már **Nintendo** szintű — programok sora nem szakadt meg ebben a hónapban sem. Ha egész hónapban csak ezt az egyetlen lemezt sikerült volna beszereznünk, már az is megérte volna a fáradtságot. Hidd el, neked is megéri.

— Amiga —

A *Psygnosis* egyelőre csak Amigán hozza ki a piacra a **BOBS BAD DAY** c. akciójátékát, melyben Bob-bal a labdaszerű főszereplővel kell kacifántos platformos pályák tömkelegén menni csak előre, csak előre...

— [Amiga], PC —

Az Amigások még várhatnak az átiratra, a PC-sek viszont már rázúdulhatnak egy újabb *TERMINATOR* programra. A *Bethesda Software* által fémjelzett **TERMINATOR RAMPAGE** egy szépen kidolgozott 3D akciójáték. Nekünk az volt az érzésünk, hogy az animáció túlságosan ***Ultima Underworld*** gyanús, persze lehet, hogy csak sok sört ittunk.

— Amiga, PC —

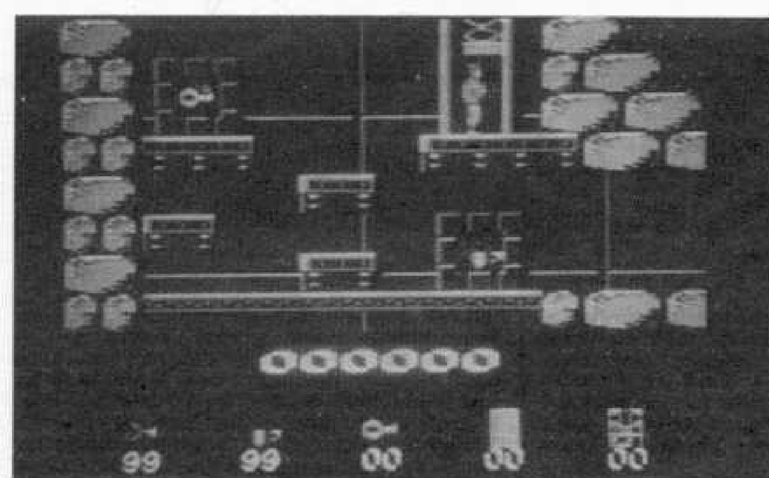
Bár már nem a legújabb a játék — van vagy 1 hónapos — de kimaradt az eddigi NEWS-okból, ezért sort kerítünk rá. A **HIRED GUNS** a *Psygnosis* új játéka, ami egy akció-kaland keverék, de azért inkább ide soroltuk. Aki szereti a 3D-s robotos gyilkolászósdit, annak ez semmiképpen nem hiányozhat a gyűjteményéből!

— Amiga CD-32, PC —

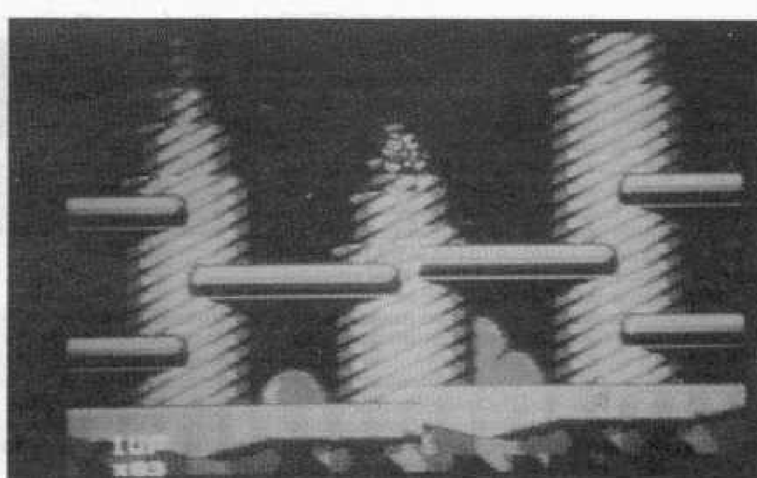
A *Bullfrog* várhatóan 1994 első hónapjaiban hozza ki a piacra **MAGIC CARPET** című őrült repülő-szőnyeges kalandját. Egy csodás keleti világba csöppenünk, ahol küldetéseinket egy szőnyeg megnyergelésével kell végrehajtanunk. Elég debil az ötlet, de annyit mindenképpen megér, hogy egyszer felinstalláljuk!

— Amiga, PC —

A *Psygnosis* a halál színházát adja elő nekünk a **THEATRE OF DEATH** c. akciójátékában. 60 küldetésben élhetjük ki a gyilkolás örömeit. A stuff kint kemény 24 %-ot kapott, no comment!



...magyar hangja: Bicskei Tibor — Captain Closs (C64)



Méhem, hova szállsz? — Mayhem in Monsterland (C64)

Szimuláció/Sport

— 64 —

Foci-foci-foci!!! Ez az a játéktípus, amely töretlen népszerűséggel állja a sarat a 64-es piacon, s szinte bizonyosra vehető, hogy leggyengébb produkciói is hatalmas mennyiségben fognak fogyni. Ráadásul a *GRANDSLAM VIDEO LIMITED* által kiadott **LIVERPOOL** nem is ezek közé tartozik. Felülről nézhető pálya, fel-le scrollozódó játéktér, játékosvásárlás, csapatösszeállítás stb. Hm... Remek!

— Amiga, PC —

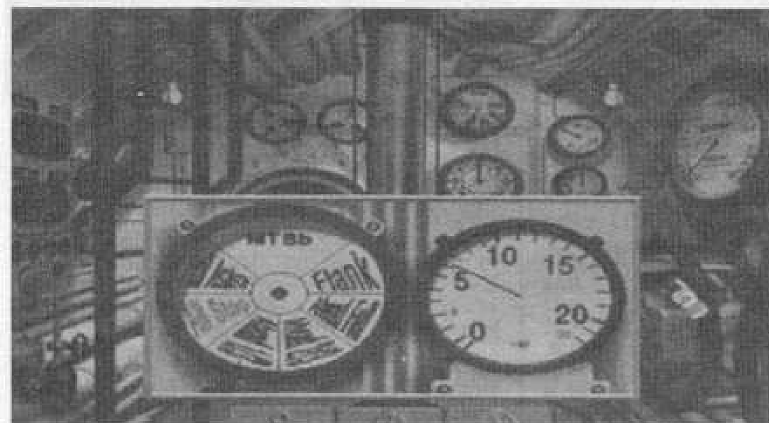
Huh! Mekkora debilség? A *Millenium* a XXX. század sportját dolgozta fel **BRUTAL SPORTS FOOTBALL** c. amerikai-foci programjában, amely már első látásra is brutális! A vérttel, tüskés sisakkal és egyéb harci eszközökkel felszerelt játékosok „amerikai-focit" játszanak/játszanának, de ehelyett minden energiájukkal azon vannak, hogy le(el)pusztítsák a pályáról a másik csapat tagjait. Játék, ahol nincsenek szabályok...

— PC —

Egyelőre alighanem csak a PC-sek örülhetnek egy nagyszerű tengeralattjáró-szimulátor megjelenésének. A ***Silent Service 2.*** és ***Wolfpack*** sikereit kívánta megdönteni a *Dynamix*, amikor kihozta a piacra az **ACES OF THE DEEP** c. látványos programját. 3D grafika, mintegy 20 eredeti géphang-effekt, digitális beszéd és élethű akciójelenetek erősítik meg mindenkiben azt az érzést, hogy ezt mindenképpen be kell szerezni!

— PC —

Akár a ***Test Drive MCMLLV*** is lehetne a sorban az *Accolade* új autószimulátora a **SPEED RACER**. 1967-es típusokkal nyomulhatunk az akadályokkal teletűzdelt pályákon át. Egy vagy 2 játékos (2 ablakos) módon túl beépítették a modemezés lehetőségét is. Ezt sem érdemes kihagyni!



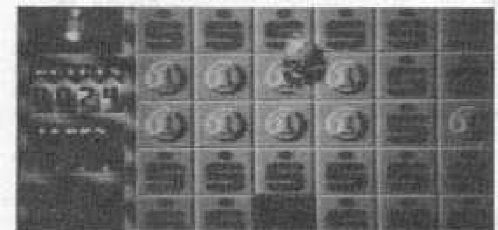
Nyomás, mert esik a nyomás! — ACES OF DEEP (PC)



Brutális tangó a pályán — Brutal Sports Football (Amiga)

Logikai/egyéb

— 64 —



Mivel az eddig megismert nagyobb C64-es játékgyártók egyre-másra lesznek hűtlenek a „jó öreghez", kénytelenek vagyunk újabb és újabb csapatok, cégek nevét megtanulni. Így van ez a *DELTA SYSTEM* esetében is, akik a **KNAX** című anyagot jegyzik. Hogy az eddigi nagyok mögött némi űr támadt, azt ennek a programnak a minősége is jelzi. Az alapötlet pedig jó, egy rohangászó „csősz" ellenében kell különféle pályákon a szétszórt pénzt összegyűjtenünk. Viszont a program kiakad a **Speed Dos**-tól, az állandó és lassú töltögetése viszont a gyengébb idegzetűeket heves resetelésre készteti. Engem is.

— 64, Amiga —

Nagy várakozás előzi meg a karácsonyi szokásos programdömpinget, mert állítólag benne lesz a **Lemmings** 64-es verziója is. Nos, erről pontos információ nem áll jelenleg rendelkezésünkre, de egy rendkívül hasonló játék játszható preview-ja a napokban már bekerült a meghajtónkba. Az Amigára már vagy fél éve megjelent **TRODDLERS** annyiban különbözik a **Lemmings**-től, hogy itt egyetlen központi figurával kell a pályát úgy alakítanunk, hogy a menetelő kis lények eljussanak rendeltetési helyükre. A játék egyelőre három pályát tartalmaz, reméljük legkésőbb húsvétra a teljes program elkészül. A proggy-t egyébként állítólag *ACTION JACKSON* jegyzi, aki nem azonos a cukrosbácsiként tevékenykedő *Májkrém Jackson*-nal.

— 64 —

A *Tetris* és az *Amőba* némileg átdolgozott alapötletéből az *X-AMPLE* megszülte a **QUADRANT** című programot, mely a logikai játékok között valószínűleg igen előkelő helyet fog elérni. Feladatunk: a fölülről lehulló golyóbisokat úgy kell egymásra, vagy egymás mellé ejtenünk, hogy legalább négy darab kerüljön egyvonalba. Ebben persze az ellenfél — általában a gép — minden tudásával igyekszik megakadályozni bennünket acélgolyóival, téglával. A játék gyors helyzetfelismerést, és határozottságot követel.

— PC —

Az *SSI*-től nem szokatlan, amikor játék-ötleteikben hemzsegnek a szirnyek, sárkányok, démonok stb. Ez annál érdekesebb, ha mindez egy táblán játszódik. Ki nem ismerné a legendás ***Archon***t a jó öregen. Ennek azóta már számos változata megjelent. Nos, hogy a sornak ne legyen vége, SSI-ék megalkották az **ARCHON ULTRA**-t. Archon + *SSI*? Ez csak jó lehet!

— PC —

És tessék, ha valaki a táblás játékokat imádja, itt egy vérbeli sakk is az *Electronic Arts* jóvoltából. A **Garry Kasparov's GAMBIT** egy nagyon szépen kidolgozott 3D sakk. Csak 11 MB (!) mérete alapján arra gondolhatunk, pite, le sem ülünk vele játszani...

Hírek a C64 világából

Mostanság felpezsdülőben van a Commodore mikrogépek világa. Az *Internet*-en és az egész *C64*-es scene-en állandó beszédtémát jelentett a **C65**-ök kiárusítása, valamint az első igazán használható *C64 emulátor* **PC**-s megjelenése.

Először pár szót a C65-ről, ami mégsem az (sajnos), ami. Ez tulajdonképpen egy, már jópár éve a Commodore raktáraiban heverő, üzleti okokból sosem kibocsájtott gép, amit most a **Grapevine** cég mint tesztpéldányokat, garancia, és mindennemű komolyabb dox nélkül árusít ki. A *Commodore*, sajnálatos módon még csak véletlenül sem foglalkozik a további gyártással, így az alkatrészutánpótlás is enyhén szólva kérdéses, különösen a VIC III-é.

Mit is tud a C65?

- **CS65CE02**-es CPU, ami 3.54 MHz-en fut. Minden opkód pontosan definiált!
- Van egy plusz bővítő port cartridgeeknek, és gyakorlatilag minden ki van rá vezetve (a DMA, VIC is közvetlenül tudja kezelni az ezen portba csatlakoztatott modulokat).
- **128k RAM**, 8 Megáig bővíthető.
- **128k ROM**, 2.0-s és 10.0-s BASIC-kel, **Speed-DOS**-szal stb...
- **3.5"-os, 1 MByte**-os meghajtó. Ez MFM, csakúgy, mint a Commodore fejlettebb, *nem-1541-es* drive-jai. Így az ezzel felírt lemezeket már a PC is tudja olvasni/írni! A gép mini DIN csatlakozóval rendelkezik külső, immáron 'buta', saját ROMmal nem rendelkező drive (pl. Amiga A1011) fogadására.
- **VIC III** videochip, a horizontális felbontások *320, 640* és *1280* pontosak, a vertikálisak pedig *200*, ill. *400* pixelesek. A színmélység a felbontásnak megfelelően 8, 4 ill. 2 bit. Ez a 8 bit természetesen 256 egyszerre megjeleníthető szint jelent. Ezenkívül van még természetesen a VIC I/VIC II 16-színű memóriaszervezését emuláló módja is (nincsenek sebességproblémák, mivel a transzformáció a régi videomód és az új, a PC 320*200*256-os MCGA szabványának megfelelő videoüzemód között automatikus)! Most a videomemória a tárban *bárhol* lehet, és az átkapcsolhatóság is könnyen megy. A monitor RGB kell legyen, pl.*A-1084*.
- Még a videochiphez kapcsolódik, hogy egy *DMA/Bit blitter* is került a gépbe! Nono!
- A gép hangja: *sztereó SID*. Akik C64-en beépítették anno a gép bővítőportjába a 2. SID-et, és élvezték a *Stereoplayer* 2*(3+1) csatornáját, azok tudják, miről is van szó...
- Ami pedig a modemezők/gyors adatátvitelt akarók (2400 bps-nél nagyobb portsebesség) problémáit megoldja, a gépben már van *USART*! Ez azt jelenti, hogy 14400-as (és még gyorsabb) modemeket minden külső hardware nélkül képes a gép meghajtani! Ez megoldható a régi C64-en is, ahol külsőleg csatlakoztatható a C64 bővítő portjába egy ilyen nagysebességű perifériaillesztő chip. Ha valakit érdekel a téma, szívesen foglalkozunk vele komolyabban is.
- Szerencsénkre a gép PAL szabányú, de többek állítása szerint NTSC hálózati frekin is elműködik a 1084-esen. Szóval nem lesz az a PC-s szemmel nevetséges NTSC/PAL demó inkompatibilitás (ha pl. mindenki 50 Hz-es raszterre ír progot), ami a régi USA-demoscene-t erősen háttérbe szorította az európaival szemben.
- Üzleti szempontból érthető, hogy a *Commodore* miért nem rukkolt elő korábban a géppel. Mivel programellátása nemleges (a régi *C64/C128* programokon kívül), sorsa csak a kifejezett műgyűjtők, megszállott C64-userek felé vezetheti. Ha pár évvel ezelőtt, amikor már elkészült, adták volna ki nagy mennyiségben, akkor most korántsem biztos, hogy a PC lenne a legkedveltebb home computer... Ára 130 dollár körül van, ami épp csak valamivel kisebb az A500 áránál.

Másik témánk **egy normális PC-s C64-emulátor** megjelenéséről szól. Egy szlovén informatikus, *Miha Peternel* (örök dicsőség neki!) két éves kódolásának eredményeképpen még egy ilyen, a 65XX procijú gépek platformjától homlokegyenest eltérő gépen is végre élvezhetjük a C64-es klasszikusokat! Manapság egy ***ZX-Spectrum*** vagy egy ***ZX-81*** emulátor megjelenése nem vált ki nagy érdeklődést (persze ehhez hozzá kell tenni, hogy jelen sorok írója mindig is C64-párti volt, a ***Spectrum***ot manapság is erősen szidja, ezért kérjük a f*ckokat mellőzni!), de a megjelenés óta az Internet C64-es levelezőterülete csak C64S-hírekkel van tele, és az elit BBS-ek jó része is már külön C64emu-területet nyitott.

A program 1.0-s, valamelyest final verzióját novemberre ígérte *Miha*, de ez nem akadályozott meg senkit abban, hogy a keringő 09A és 0.99 demóverziók alá fantasztikus mennyiségű játékot és demót konvertáljon. Az emulátor egyszerűen fantasztikus (ezt igazán csak az tudja értékelni, aki valaha is közelebbről kódolt C64-et), nézzük, mit is tud az újabb verzió:

- A **CPU** emulációja a 0.99-es verzióban már tökéletes (az elterjedt 0.9A-ban 2 utasítás még hibás). A nemdokumentált op. kódok igazán megbízható emulációját *Miha* csak decemberre ígéri.
- A **VIC** működése szinte hibátlan. A sprite emuláció minden üzemmódban kifogástalan (csak az ütközések figyelésével van időnként gond, pl., a **Paradroid**-ban). A borderre író programok viszont elég ocsmányak (az ún. **X-Mode** használatát *Miha* szintén decemberre ígéri (gy.k. *360*480, 360*240*)).
- A program a képernyőt 8 rasztersoronként frissíti, hogy viszonylag gyors lehessen az emuláció (ez persze eléggé agyoncsapja pár scroll, az ***Uridium*** stb... élvezetét).
- A **$d011** és **$d012** raszter interruptok már működnek (osztott képernyőmódok, nyolcnál több látható sprite).
- **SID**: nos, ezzel már komolyabb gondok vannak. *Miha* lesample-olta a különböző hullámformákat (talán ez volt a legjobb módszer, tekintve a **SB** képességeit). Így a hang igen zajos, ráadásul a rasztersebességet még kézzel kell utánhúzni (még nem automata a sebességbeállás). A két demóverzió csak **SB**-n, ill. **speaker**en fut, de *Miha* már írja a **GUS** (ez egy jó ötlet!) és a **DAC** kezelését. Sajna a legtöbb *SID*-et erősen kódoló program (***StereoPlayer 11, Soundtracker*** stb...) lefagy, és a *sztereó* (dupla) **SID** támogatás sincs még a programban.
- A jelenlegi felálásban a ***SB*** 8 kHz-zel mintavételez, míg a **speaker** 16 kHz-zel (hogy ne sípoljon annyira). A **GUS** majd állítólag *30kHz*-en fog nyomulni, ami már önmagában bámulatos a ***SB*** pocsék hangjához képest; a *DAC*-ok, bár nem DMA-sak, szintén olyan 8-10 kHz körül lesznek meghajtva. Jelenleg a hangemuláció főbb fegyvertényei: mindhárom csatorna műxik, a 0.99-ben már valamivel normálisabbak a sample-k; moduláció már van. Hiányok: szűrők nincsenek; a csatornák közötti vezérlés nem megoldott (és persze az ál-negyedik, digi csatorna sem működik).
- **Billentyűzet:** Ezt szinte 100%-osan emulálja a program, pl. a kurzorvezérlők választhatóan emulálják a joy-t. Analóg joy-t is be kíván üzemelni *Miha* (ami legalábbis erősen meggondolandó, tekintve, hogy az analóg joy-ok — az IBM az **Intel** proci alkalmazása mellett talán legnagyobb tévedései — teljesen alkalmatlanok pl. ***Katakis***-típusú játékokra).
- **1541 emuláció**. Nos, itt elég sok bug merült fel, amihez elég sok külső rutin született, ezek a c00labb BBS-eken megtalálhatóak — keressétek ezeket pl. az *Amiga Dreamland*-en *c64uti6.zip* (6 vagy magasabb, ezekben már ZipCode is és 1541 reader/writer is lesz (ha minden jól megy), full forrásokkal) néven!
- Az emulátor állítólag itt is eredeti ROM-kódot használ. Ebben erősen kételkedünk, ui. egyik fejlesztésünk 1541-lemezek **merge**-lésére irányult, amikor max. 7 lemezt kezel egybefüggően az emulátor, ahol az 1. lemez írható is, a 2...7 csak olvasható, köszönhetően a BAM 35 track-es határának); s az emulátor nem volt hajlandó a 35. track mögött (a 2, stb... lemezen) levő programok betöltésére (mielőtt valaki lelamerezne bennünket, nemcsak COPY /B-vel kopizgattuk a lemezeket :-).
- Másik gond a 1541 pufferének nem-emulálása. Emiatt fagy ki egy csomó hatalmas játék (pl. az összes **Magnetic Scrolls, Katakis, Turrican 2**).
- Pár szó az emulátor file-formátumáról. Vannak a *174848* byte-os, a teljes szabvány disk beolvasásából származó, azzal bitről bitre egyező .D64 file-ok, valamint a *kazetta-file-ok*, amiknek külön fejléce van, és az első két BASIC-mutató byte is le van vágva belőlük. Ez utóbbi NEM egyenlő a megszokott bináris file-okkal — de erről majd később!
- Az emulátor az aktuális diszket *TESTDISK.D64* néven a winchesteren tárolja. Természetesen az átlagos vezérlővel ellátott PC-drive képtelen olvasni a **GCR** lemezeket (az olyanhoz a *Central Point* törő-és másolókártyája kell, ami a legvadabb védelmeket és legkülöncebben formázott lemezeket is be tudja olvasni — csak hát az a kártya valami 500 dollár), ezért különleges szerepe van a 1541—PC összeköttetésnek. Ez ma már nem gond (az erre szolgáló utility-ket keressétek *X1541* (ez csak file-okat másol, X1541.exe), ill. *c642c64s.zip* néven (ez utóbbi lemezeket is, 1541.com). Terveink szerint ez utóbbi már benne lesz a *c64uti6.zip*-ben, erősen átírva.
- A decemberi **hivatalos** (megvehető) verzió kecsegtet a disk-oldal-választás lehetőségével (az emulátor futtatása *közben*, hasonlóan, mint a szalag-választás). Addig marad az, hogy *MS-DOS alatt* kell átneveznünk a lemezeket (pl. LN2.D64 stb... formában tárolva a parancs **COPY LN2.D64 TESTDISK.D64**), *TESTDISK.D64*-gyé.

- Az egyfile-os szalagformátumú (nem bináris) programok kezelése szalag-módszeren alapul. Az emulátoron belül 'F9'-cel választhatunk (kurzorral rámegyünk, majd '**ENTER**') a betöltendő programok közül, és aztán sima LOAD. A fizikai magnó vezérlését állítólag a hivatalos verzió már rögtön tudja majd (sőt, lesz **Turbo Tape** módja is, ahol turbós szalagokat olvashatunk be pl. a printerport-ba dugott datasette-ről).

- Természetesen, írni is tudunk mind a *TESTDISK.D64*-re, mind a *szalag*file-okra. Ez utóbbi elég érdekes, ui. az aktuális (tehát amin az *'F9'* kurzora áll) szalagfile-hoz írja a kimentett file-t a emulátor, így meglehetősen nehéz megtalálni elsőre, hova is írta fel.
- Érdekes kérdés annak a problémának a megoldása, hogy hogyan boldoguljunk el a shareware verzió *1-diszket-látunk csak* problémájával. *Miha* az utóbbi időben inaktív, és a végleges *C64S* kiadási dátumát is állandóan tologatja, így el kell élnünk azzal, ami van... Nos, pl. kitömörítésekre használható az a módszer, hogy a *UNZIP64*-et behívjuk szalagfile-ról (kb. 10k), a *TESTDISK.D64*-en meg kizárólag a kibontandó cucc+még több üres hely van. Hasonlóan járjunk el pl. adatbáziskezelésnél etc... (tehát a futtatható, max 49k-s file-t hívjuk be szalagról, és így az nem foglal helyet a *TESTDISK.D64*-en). Természetesen MINDEN diszkre hivatkozás a programon belül automatikusan a *TESTDISK.D64*-re való hivatkozást (írás, olvasás) jelent.
- Ami a szabad konvertálgatást illeti a lemezfile-ról kazettafile-ra ill. bináris file-ra (és viszont), ott szintén elég komoly problémák vannak. A legnagyobb az *?OUT OF MEMORY ERROR*. Ezen most ne tessék röhögni, valós probléma az emuban, hogy pl. valamit (mondjuk valami 10k-s file-t) beolvasunk a *TESTDISK.D64* lemezről (természetesen az emulátoron belül!), de azt már szalagra nem tudjuk kimenteni. Visszafelé (szalag —> lemez) is hasonlóak a problémák. Ja, és lemezt formázni se lehet. Ezeket a problémákat oldja meg a *c64utiX* pár konverziós rutinja.

Pl. tegyük fel, adott egy bináris file, pl. áthoztuk *x1541*-gyel vagy az *1541.com*-mal egy régi C64-lemezről, és ezt akarjuk betölteni az emulátorba.

Egyik lehetőség, hogy abból szalagfile-t készítünk. Ez úgy történik, hogy beírjuk: *BIN2TAPE* ***JATEK.BIN JATEK.T64***. Ez a program a *HEADER.BIN* 1024 byte-os file-t a bináris file elejére fűzi, miután abból az első két byte-ot levágta és eltárolta.

Ebből is látható, a **T64**-es szalagfile-ok NEM ugyanazok, mint a C64 által is emészthető bináris file-ok. Szóval, ha konvertálni akarunk a kétfajta alak között (a c64s által olvasható T64 file — és a C64 által használt, természetesen a TESTDISK.D64-en is ilyen, bináris formában leledző alak), akkor mindenképpen használjuk a *BIN2TAPE*, ill. az ennek a fordítottját elkövető *TAPE2BIN* segédprogramokat!

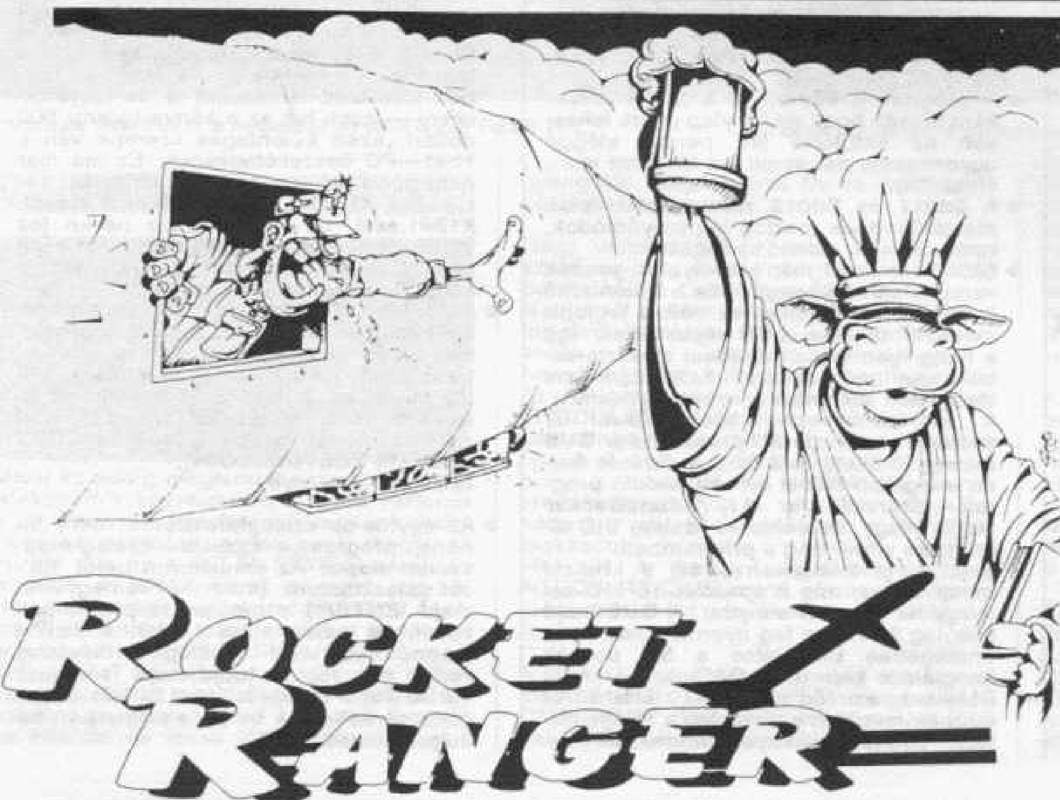
- Mint az előbb említettük, ez a T64-es szalagformátum semmi mással nem kompatibilis, a szerepe gyakorlatilag csak annyi, hogy egy *27*-karakteres nevet adhassunk a szalgfile-nak, amit kijelez a *C64S*, hogyha **'F9'**-et nyomunk. Tehát, ha esetleg egy bináris file-t akarunk lemezre visszaírni, akkor semmi gond nincs, nyugodtan használhatjuk a *COPY2DSK*-t, **DE** ha egy T64-file-t akarunk feltenni egy TESTDISK.D64-re, akkor már bizony azt előtte vissza kell konvertálni a *TAPE2BIN* segítségével bináis formátumra. Ekkor már akár felírhatjuk a TESTDISK.D64-re, akár visszaírhatjuk az x1541/1541.com segélyével eredeti C64-lemezre is.

- Miért is forszírozzuk annyira ezt a kopizgatós dolgot? A BBS-eken ugyanis a legtöbb program ZipCode-olva vagy bináris formában (ami, mivel NEM T64 kompatibilis, az emulátor nem tud beolvasni) van fent (rengeteg demó, stb...). Ezeket tehát először VAGY át kell alakítani T64 formátumúvá, VAGY fel kell rakni virtuális/igazi lemezre. A *ZipCode* egy külön művészet, ugyanis maga a végrehajtható ZipCode (ami be/kitömörít egy teljes C64 lemezt, a C64-en persze) egy teljes lemezt elfoglal. Így könyörtelenül min. 3 lemezoldalt kellene cserélgetni, ami eleve kizárja azt, hogy a *C64S*-ben kibontsuk a ZipCode-olt file-okat. Szerencsére a program írója rendelkezésemre bocsájtotta a forrást, amit átírtunk PC-re, és így most már PC-n is kibonthatunk/besűríthetünk lemezeket! Ennek jelentősége, mint említettük az, hogy így egy csomó olyan, eredetileg ZipCode-dal összenyomott program is elindul(hat) a C64S alatt, aminek a kipakolása (eredeti C64-gyel és 1541-egységgel) csak egy rendkívül hosszadalmas (*1 lemezoldal kb. fél óra*) 1541-visszaírás-kibontás-beolvasás munka által sikerülhetett volna.

- A legújabb, BBS-eken levő, eleve a C64S által olvasható formára átkonvertált T64, ill. D64 kiterjesztésű file-okkal természetesen nincs sok tennivalónk. A T64-eket simán berakjuk a C64S.EXE könyvtárába, és az emulátorból **'F9'**-et nyomva azokat már el is indíthatjuk; a D64 file-okat pedig a C64S.EXE futtatása előtt átnevezzük TESTDISK.D64-gyé, és így azok is elérhetőek lesznek (LOAD"$",8 stb...)
- Még itt szólunk az **'F8'** billentyűvel beállítható dolgokról. A legfelső sor a *joystick emuláció*t állítja be, tehát a *kurzorblokk*kal és a *'SPACE'*-szel utánozza a joy-t. Sajna ez még hibás, ugyanis egyszerre két joy-t csak ugyanazon a kurzorblokkon emulálhatunk! (Ez a BOTH opció, a többi csak az *A*, ill. a *B* portot emulálja a kurzorvezérlő billentyűkkel).
- Azután következnek a sprite-ütközésvizsgálat be/kikapcsolása. Mint egy Action :). Persze ha bekapcsolt collisionnél sem érzékeli a program az ütközést, akkor az emuláció a rossz...
- Ezután a rasztersebesség. Ez *központi* tekerentyű, a legtöbb programnál kézzel kell beállítani, hogy a hang normális sebességgel szóljon, és hogy a demók is elfussanak.
- A középső potmétert ajánlatosabb minél inkább *balra* húzni, ugyanis ez állítja be a képernyőfrissítési gyakoriságot. 386/33DX-en 3-4 egységnyire lehet a bal széltől, normális gépeken (min. 486SX) teljesen baloldalt.
- **A hangkártyák kezeléséről:** a c64s.exe-t a **-SP** paraméterrel indítsuk, hogy a **speaker**-en szóljon a hang; a **-SB** paraméter pedig **Sound Blaster**-en szól. E menüből is **'Enter'**-rel szállhatunk ki.

És végül a legfontosabb kérdés: mik futnak? Egészlemezes játékok közül a ***Last Ninja 2*** és a ***The Examination*** hibátlanul fut — a többi lemezes játék általában kifagy, még freezelt, egyfile-osra konvertált programokként sem indulnak el; a demók szinte mindegyike fut (ami talán a legjobb az egészben!), persze a borderre írás vagy egy komolyabb rasztertrükk eléggé ocsmányul néz ki. Az egyfile-os, drive-hoz nem nyúló játékok 80 százaléka hibátlanul működik.

• DADA



A történet: *Hitler* hordái végigmeneteltek egész Európán, és már a Föld meghódítására törekszenek. Természetesen csak egyetlen ember van, aki képes *Hitler*t időben megállítani.

Na, ezzel a primitív mesével indul a játék. Kezdetben **Fort Dix**-ben vagyunk, és a program máris egy érdekes dologgal indul. Amikor megjelenik a *'CHAPTER X'* szöveg, akkor az azt jelenti, hogy a nácik elrabolták az USA leghíresebb, legkoponyább tudósát (*Dr. Barnstorff*-ot), és a lányát (*Jane*-t). Ki kell őket szabadítanunk. Erre három lehetőségünk van:

A szöveg szerint a németek egy *Zeppelin*nel leszállnak Washington-ban, és most az Atlanti-óceán fölött menekülnek. Az első lehetőségünk tehát a menekülő *Zeppelin* elkapása. Ezt a következőképpen lehet véghezvinni:

Amint bejelentkezik a csuklócomputer, rögtön válasszuk a **TAKE OFF** (felszállás) opciót. A kódtáblázaton **USA-ATLANTIC** utat válasszunk, ez így a 23-as lesz. A felszállás, és némi töltögetés után a felhők fölött RAPülünk (he-he, de jó fej vagyok...) előttünk a *Zeppelin*. No most ben csücsülnek a nácik, és folyamatosan tüzelnek ránk. Ha harmadszor is eltalálnak, a tengerbe zuhanunk, és megfulladunk, ugyanis a nagy és nemes ***Rocket Ranger*** NEM tud úszni. Egyébként a játékon belül mindenhol 3 lehetőségünk van.

Ezek után próbáljuk meg kilőni a gondolát. Vigyázzunk, mert **Rocket Ranger** egy kicsivel (két centi valós méret szerint) mindig fölé-alá lő. Ez még nem volna baj, de egy *Zeppelin*-re tüzelünk... Már látom is lelki szemeimmel, hgy a *Zeppelin* a belétöltött gáz jóvoltából izekre robban! Az akció háromféleképpen végződhet:

- Lelőnek... Game Over.
- Belelövünk a ballonba, és az felrobban. Ennek elég nagy a valószínűsége. Ez esetben lentebb folytatjuk.
- A legvalószínűtlenebb eset — legalábbis amig be nem gyakoroljuk —, hogy kilőjük a gondolát.

Az utolsó esetben odarepülünk a gondola ajtajához, és belépünk az irányítófülkébe. Közben kiderül, hogy *Jane* az iskolatársunk volt, most mindenesetre sem ő, sem a papája nem tudja, hgoy most barát vagyunk-e, vagy ellenség. Hogy meggyőzzük, barát vagyunk, egy elmés párbeszédet kell folytatnunk a hölggyel.. Itt sokat tölt a gép, de a beszélgetés olyan is, ha *Jane* ő-t mond, akkor a szája is ő-alakban áll. Na mindegy. A joy-jal tudunk választani a mondanivaló közül, és a tűzgombbal mondjuk el. Az alábbi válaszokat mondjuk, különben a hős **Rocket Ranger**-t kilökik a *Zep*-ből, és ugyanarra a sorsra jut, mintha lelőtték volna 3-szor.

- *„YOU'LL NEVER BELIEVE ME."*: "Sohasem hisztek majd nekem."
- *„I'M HERE TO GIVE THE ZEPPELIN FLYING LESSONS."*: *„Azért vagyok itt, hogy repülőleckéket adjak a Zep-nek."*
- *„DO YOU NEED SOME HELP?"*: *„Kell némi segítség?"*
- *„LET'S START AGAIN..."*: *„Kezdjük elölről..."*

Ha jól válaszolunk, akkor meggyőzzük őket, hogy barátok vagyunk, és **hazafuvaroznak Ft. Dix**-be. Ha elrontjuk, kirepülünk a *Zeppelin*-ből, és vége a játéknak.

Ha ügyesen felrobbantottuk a *Zeppelin*-t, akkor a nácik a professzort, és a lányát Németországba szállítják. Az már más tészta, hogy hogyan élik túl a robbantást... (Nos, ez esetben irány Deutschland, ahol a *Goering*-fiúkkal (Göring? Ki az?) lesz egy kis összetűzésünk. Ez az egyik legnehezebb része a játéknak. Nem mintha nehéz lenne lelövöldözni a rapgépeket, csak gyorsan kell csinálni, tehát időhiány van. Itt ha háromszor lelőnek, nem halunk meg, csak egy szomszédos országba kerülünk. Ha nem sikerül az összes gépet lelőni, ugyanez az effekt lép érvénybe. Míg ha az összeset sikerül lelőni — eddig egyszer sikerült —, akkor tudjuk kiszabadítani a foglyokat. Hogy ez mitől függ, azt nem tudom. Van amikor a *Hitler* utáni legfőbb ellenfél, *SS Leermeister* fogságába kerülünk, és van amikor... No mivel mint mondtam egyszer sikerült eljutnom idáig, nem tudom, mi van máskor. *Leermeister*-nél szintén dumcsizni kell, csak ott nem tudom mit kell mondani. Egyébként *Leermeister Jane*-en akarja kipróbálni új találmányát — mert az úr feltaláló is egyében -, az agyirányítót. Érdekes...

No ha itt sem sikerül kimenteni — még nagyobb a valószínűsége -, akkor a program közli, hogy elhurcolták őket egy afrikai bázisra — a helyre sajnos minden játékban változik. Ebből következik, hogy legkönnyebben az első alkalommal lehet őket kiszabadítani. Azért érdemes őket kiszabadítani, mert ha nem tesszük meg, egy idő múlva vége lesz a játéknak. Egyébként attól függően, hogy kinél van a prof, annál nagyobb a nácik hatékonysága (értsd: annál könnyebben sikerül nekik elfoglalni a Földet). Ha nálunk vannak biztonságban, akkor 50% a hatékonyságuk, ha a náciknál, akkor 75%, és ha már a Holdra vitték őket, akkor pedig 90%. A játék közben még néhányszor ki kell őket szabadítanunk, minimum 2-szer, maximum 11-szer... Ekkor a dátum már 1949 volt!

Hitler céljáról még nem is beszéltem. Nos lunárium-bombákkal fel akarja robbantani a Földet — pontosabban a lakott zombikká akarja változtatni. A lunárium egy ritka ásvány, csak a Holdon bányásszák, a bombagyár pedig Németországban van.

No, miután ez megvolt, talán el is kezdhetnénk a leírást. Az egész játék abból áll, hogy el kell repülnünk a Holdra, ahol leszámolhatunk — elvileg — a nácikkal. Az űrhajót — ki tudja miért — űrhajógyárakban találjuk. 5 ilyen gyár van, 5 űrhajódarabbal a világ különböző pontjain. Mind az ötöt össze kell szednünk plusz még bele kell töltenünk 200 egység lunáriumot. Mivel kezdetben 160 egységünk van, ebből következik, hogy lunáriumot is lehet talání. Ez így is van, két raktár van elrejtve, általában Dél-Amerikában, és Afrikában. A játék folyamán ezeket is ki kell néhányszor üríteni. Az űrhajógyárakban egy-egy náci katona fogad, akit szét kell vernünk. Természetesen minél többször állunk le velük bunyózni, annál erősebbek lesznek, így az ötödik már egész kemény. Tehát legyünk óvatosak! A verekedés irányítása:

Tűz + föl — ütés fejre
Tűz + le — ütés gyomorra
Tűz + jobbra — jobbhorog
Tűz + balra — találd ki...
Föl — védekezés fönt
Le — szintén, csak lent

Alapjában véve nem nehéz a nehézfiút elverni, de azért gyakorolni kell.

No, ha elfogy az energiája — jobb-alsó sarok -, a sisakos náci eszméletlenül elnyúl. Ekkor elraboltuk a rakétadarabot. Később nem érdemes ide visszajönnünk, mert ugyan a nácival újra bunyóznunk kell, azonban mégsem találunk itt semmit (sőt a következő őrt nehezebb lesz leverni).

Ha a miénk fogy el, az esetben elfognak, és börtönbe vetnek. Aggodalomra semmi ok, mert kéthavi raboskodás után *„az alvó őr zsebéből kivesszük a kulcsot"*, és *„egy motorkerékpáron sürgősen elhagyjuk az országot. Ezután visszatérünk az égre, hogy új célt válasszunk..."* Ilyenkor tehát — két hónap veszteséggel — egy szomszédos országban folytatódik a kalandunk.

A másik helyszín a lunáriumraktár. Itt — attól függően, hogy hol található — mást kell csinálnunk. A dél-amerikai bázison egy templomban van elrejtve a raktár, azt kell bevennünk. Az összes ablakba be kell lőnünk, amikor azok nyitva vannak. Az ablakokat találjuk meg! Egy segítség: amikor egy ablak kinyílik, tüzelni kezdenek — erre nyilván majd rájövünk. Viszont először jobbra tüzelnek, majd egyenesen, azután balra. Ez később lesz hasznos, mert minden egyes kirablás alkalmával egyre nehezebb lesz bevenni a templomot. Később gyorsabban fognak tüzelni, két, vagy esetleg már három helyről. Ha nagyon hátrahúzzuk a joy-t, akkor le fog kuporodni a manusunk, és akkor nem találnak el semmiképpen a golyók. Itt is három lehetőség van, ha harmadszorra is lelőnek, ugyanaz történik, mintha összevertek volna, csak a mese más. Ha mi győztünk, akkor egy *„TÖLTSE TELE, HANS"* c. üzenettel a nálunk lévő lunárium megnő — hol jobban, hol kevésbé...

Elvileg — ELVILEG! —, ha itt ellenállást szerveztetünk — ld. később —, akkor a mieink időről időre elküldik nekünk a zsákmányolt lunáriumot!

Most pedig lássuk a csuklócomputer további opcióit:

- **WAR ROOM** — háborús szoba, ld. később...
- **FUEL DEPOT** — üzemanyag raktár. A jobb-felső érték a rakétánkban lévő, a jobb-alsó az űrhajóban lévő lunáriummennyiséget jelzi.
- **ROCET LAB** — ide akkor kell jönni, ha megvan az öt űrhajódarab, és bele van tankolva a lunárium. Egyébként erről lehet infokat kapni.
- **TAKE OFF** — felszálás. Na ez mire jó?

Ide tartozik még:

- **PICK DESTINATION** — új cél választása, más országban.
- **SEND S.O.S** — ennek választása esetén az U.S.NAVY (haditengerészet) 2 hónapon belül a világ bármely tájáról hazaszállít. Ezzel csak egy gond van. *„...a náciknak viszont így idejük volt CSELEKEDNI..."*

Most pedig lássuk, hogy hogyan lehet egy bázist megtalálni. Erre jó a WAR ROOM.

Nos ebben az opcióban jelentést teszünk *Horace „Bulldog" Brady*-nek a felettesünknek. Az említet úriember Európa 5 azaz öt hiperszuper ügynökét bocsájtja a rendelkezésünkre. Ezek az ügynökök lesznek a segítségünkre. Ha rámegyünk egy országra, a program kiírja az ország nevét, valamint a státusát (**nincs felderítve, felderítve** és **titkos bázis találva** állapotok lehetségesek). Ha rámegyünk az **AGENTS**-re, és megnyomjuk a tűzgombot (nyomva tartjuk), a jobbra-balra huzigálásával lehet ki-bevinni őket az országokba. Egy országban több ügynök is lehet, mindenesetre, ennek ezidáig nem találtam értelmét. A köv. menüponttal az ügynök(ök) feladatát állíthatjuk be **Felderítés**, és **Ellenállás szervezése**. Az előbbivel infokat tudhatunk meg az országról, pl. bázisok stb., az utóbbi használatával, a lázadók 2 hónapig megállapítják a nácikat. A köv.-vel a kockázatszintet állíthatjuk be. **HIGH RISK**-nél gyorsabban dolgoznak, de nagyobb a lebukási esélyük is. **LOW RISK**-nél pont fordítva. Végül a **REPORT**-tal jelentést kérhetünk az adott ügynöktől. Természetesen angol nyelvű, de mivel én megértettem, más is meg fogja. Ha arról írnak, hgoy *Dr. Barnstorff* egyik neves kollégája Kanadában raboskodik, szabadítsuk ki. Egyébként a nem professzorral, és nem bázisokkal kapcsolatos jelentésekre ne figyeljünk oda.

Miután mindent megszereztünk, menjünk a **ROCKET LAB**-be, és ekkor láthatjuk, amint felteszik űrhajónkra az utolsó darabot, majd kilövik. A program közli velünk, hogy *Dr. Barnstorff*-ot újra elrabolták, és a Holdra vitték. Tehát irány a Hold! Itt már csak néhány zombi nénit kell lelövöldözni... Hé! Jaj! RESET! Ha nem szeretsz idegeskedni, akkor ne menj a **ROCKET LAB**-be, mert nekem idáig egyszer sikerült eljutnom, és a zombikat szinte lehetetlen eltalálni. GAME OVER... Ezt már másokra bízom.

Hozzáfűzném, hogy közben megint eljutottam idáig, és itt már csak egy (1!!!) nő maradt, de lejárt a ki nem jelzett idő!!!

A **WAR ROOM**-ban az ügynökököket érdemes **HIGH RISK**-re állítani. Ha már csak egy marad, azt nem fogják elkapni.

Hát ennyi. Jó játék, de szükséges hozzá egy adag szerencse is, és ez nehézzé teszi. Ja, és ha 2-3 évig tartózkodunk egyfolytában a **WAR ROOM**-ban, elfognak gyávaság miatt, és **Rocket Ranger** nélkül nincs esélye a világnak. Most már tényleg ennyi. Kódtábla helyhiány miatt nincs! Bocs!

• NYÍRŐ ENDRE



Íme itt a *Centauri Allience* leírás várva várt (??) második része. Folytatódik a térképdömping — azt nem is említettük az első részben, hogy a játék térképeinek száma ugyan nem, de a térképek összmérete bőven túltesz a *Bard's Tale 3* méretén...
Továbbmenni azóta sem sikerült, szóval hálásan fogadnánk olyan információkat, amelyek a továbbjutásban segítenének...

Általános jelmagyarázás:

Bázisok:

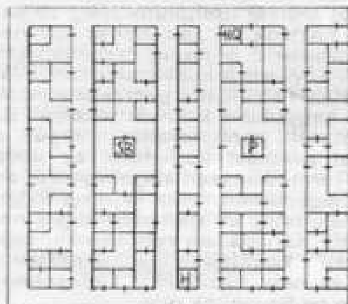
- **P** - Spaceport
- **H** - Healer
- **HQ** - Még mindig CoV
- **W** - Weapon Trader
- **SU/SD** - Stairs Up/Down
- **MD** - Mattermission Device

Dungeon-ök:

- **!** - Radioactivity/Neutron Field
- **SU/SD** - Stairs Up/Down
- **M1,M2...** - Messages
- **T1,T2...-> X1,X2...** - T.ports
- **S** - Starting position
- **MD** - Mattermission Device

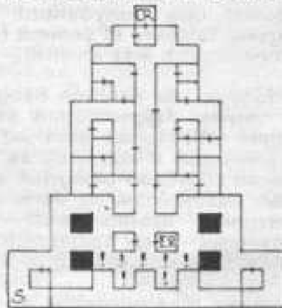
● *Bryan*

VELADRON II.

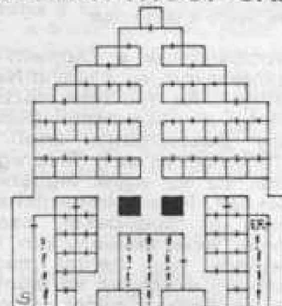


SB - Shuttle Bay

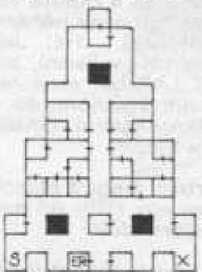
OLD HUMAN FREIGHTER



MANSTRAK TROOP CARRIER

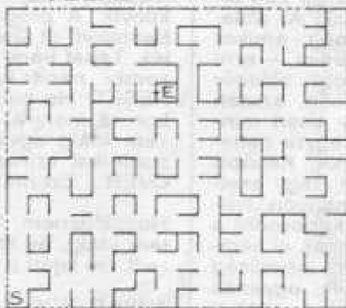


ARCTURIAN SPACE SHIP

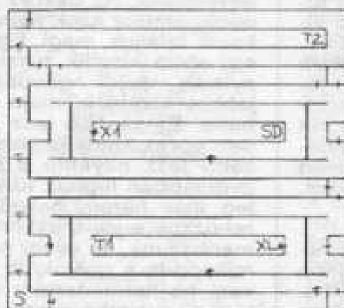


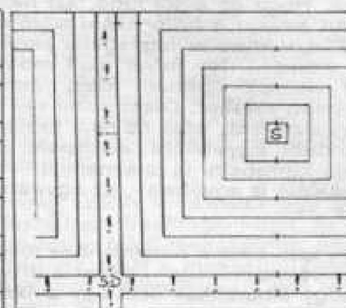
ER - Engine Room
CR - Control Room
X - Exit after crash

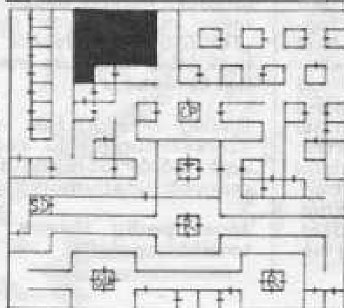
VELADRON MOON

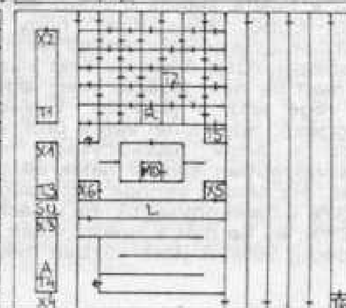


E - Elevator









ANCIENT BASE

- --- - Energy Field
- CP - Coloured Plates
- T - Fractyrian Table
- R - Regeneration Spot
- A - Alien #1
- T6 - Alien #2

PIRATE SHIP

LEVEL 1.

LEVEL 2.

LEVEL 3.

LEVEL 4.

C - Door Seal Override
O - Observation Room
E - Elevator
T - Terminal
P - Plenocarbon
EP - Escape Pod
RC - Recharger
CM - Combat Mechs
X - Exit Hatch (?)

EPSILON INDI

STARBASE

LEVEL 1.

LEVEL 2.

LEVEL 3.

TE - Terminal
LB - Laboratory
GL - Lab with Orange Globe
DC - Donsai Commander

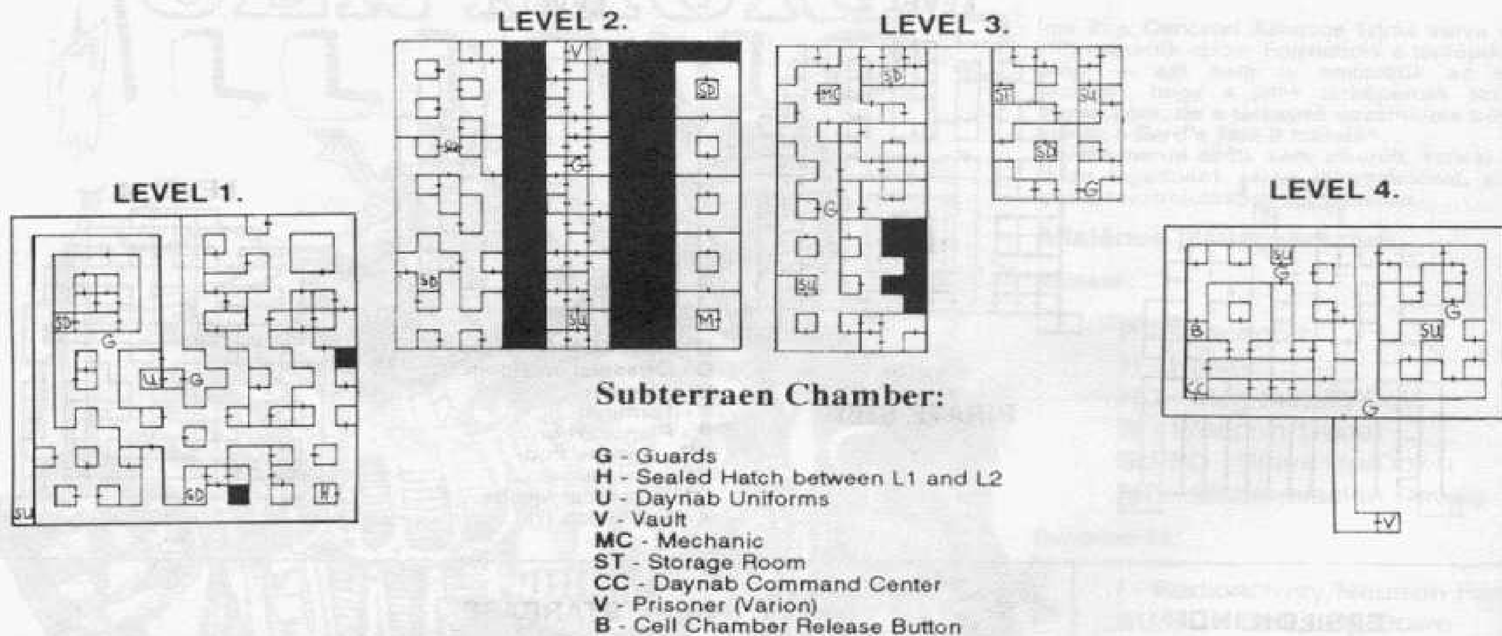
PORT MINKAR

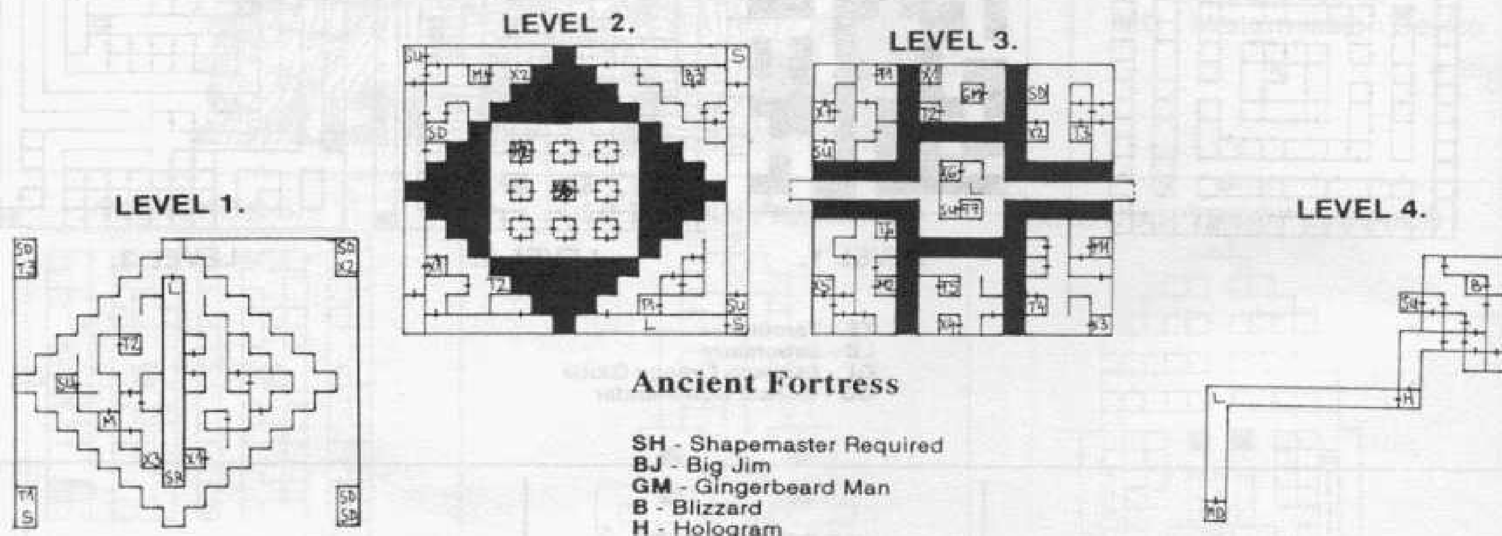
GAMMA BASE

KASDRAN

KEPPA VAR

E - Entrance to Subterraen Chamber
SH - Shrine - Entrance to Ancient Fortress


LEVEL 1.
LEVEL 2.
LEVEL 3.
LEVEL 4.
Subterraen Chamber:
G - Guards
H - Sealed Hatch between L1 and L2
U - Daynab Uniforms
V - Vault
MC - Mechanic
ST - Storage Room
CC - Daynab Command Center
V - Prisoner (Varion)
B - Cell Chamber Release Button


LEVEL 1.
LEVEL 2.
LEVEL 3.
LEVEL 4.
Ancient Fortress
SH - Shapemaster Required
BJ - Big Jim
GM - Gingerbeard Man
B - Blizzard
H - Hologram

Nightmare on Elm Street



Erről a játékról már volt szó a CoV 11-ben, most stílusosan jöjjön a folytatás: Érdemes megnéznünk a film 3. részét, mert legalább lesz fogalmunk arról, hogy mi is történik. A játékban *Amanda Krueger*, *Freddy* mamája adja a tippeket.



A harmadik pályán (térképen x-szel) van 1 kapcsoló. Ezt húzzuk meg, majd jobbról(!) menjünk neki a forgó kerekeknek. Hopp! Ezek eltűntek és megnyílt az ajtó a továbbvezető úthoz. A szaggatott vonal csapdaajtót jelez: ha belépünk, robban. Ez csak kis energiacsökkenést okoz! ha felszedtük a ládákból a stuffokat, menjünk az 1-sel jelölt kapcsolóhoz. itt elteleportálódunk A-ba (ld. térkép). Ha itt végeztünk, távozzunk a jelölt kijáraton, majd irány a 2-es kapcsoló. Ez visszavisz a starthelyhez. Innen gyerünk a 3-ashoz, ami visszavisz A-ba. Csak ezzel a sorrenddel lehetséges! Itt már szabad a kijárat. Most meghallgathatjuk *Amanda* instrukcióit, majd kódot kér a prg.

Adok egy kis hintet:
Par.3./ Page 4. — Indicates
Par.1./ Page 1. — You
Items 5 — Skateboard

Level 4:
Itt található egy Shop, ahol a coin-okat tudjuk elvenni.
Töltény: 20 / Elemek: 30 / Kávé: 30 / Ásó: 40 / Kulcs: 50 / Altató: 50 / Kézigránát: 100 / Láncfűrész: 200 / Térkép: 500

'E'-kilépés

Tanács: Ásót is tudunk felvenni, de arra nem érdemes költeni. Láncfűrészt se vegyünk, kulcsot viszont IGEEEN! (találunk a Lev.5-ön!)

Level 5:
Itt is szellemszerűségek üldöznek. Az x-szel jelölt résznél alulról (!) kell a coinokhoz odamenni, így egy másik helyre teleportálódunk (Map B.) A vörös tűzeken nyugodtan átmehetünk, ártalmatlanok. Itt van még néhány gránát csapda: ha felvesszük, robban. Általában ezen a szinten van egy haver, aki a kijárat melletti ládában található. Megmentendő! A sarokban (balra, fönn) a kapcsoló leoltja a villanyt. Ilyenkor megtámad *Freddy*. Nyírjuk ki, majd balra menjünk. Lőn világosság!

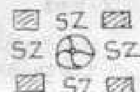
Level 5.:
Ide nem rajzoltam térképet, mert el lehet nélküle boldogulni. A starthelyen menjünk le, majd föl. Egy csupa rúd pályán vagyunk. Ezek közül pár nem szúr! Tehát így menjünk: 2 x föl, 2 x jobbra, 2 x le, 1 x balra, 6 x föl, itt gyorsan át a tűzön, majd fel, az elemhez.
Ezen a pályán egy kutya (?) üldöz. A cél a 4 sarokban a 4 csapóajtót kinyitni. Ez egyszerű, átmegyünk rajtuk. Ha ez megvan, a köv. pályán az első elágazásnál lefele menjünk. Ha ez kész, a harmadik pályán a kulcsot kell megtalálni. Itt, ha ezt felvesszük, jöhet az uccsó próbatétel. itt csak végig kell rohanni. A végén *Mr. Csonti* vár ránk, és elveszi az összes tárgyunkat. Ha kipusztítjuk, újra felvehetjük őket. A kijáratnál találunk egy láncfűrészt és egy lámpást. Az utóbbit mindenképpen vegyük fel! Kezd a dolog izgi lenni...

Level 6.:
A vörös tüzek itt már veszélyesek! Menjünk a térképen 'F'-fel jelölt részhez. A csapóajtót ne nyissuk ki! Menjünk a bal függönyön át, majd le. A „csupa csapda" (ld. Map) résznél vagyunk. Fel a csapóajtókhoz! Hogy továbbjussunk, ki kell hozni egy-egy kombinációt. Ezek (balról jobbra):

1. nyitva/zárva/nyitva/zárva/nyitva
2. zárva/zárva/nyitva/nyitva/nyitva
3. zárva/zárva/zárva/nyitna/zárva
4. összes nyitva!

Ezután, ha feljebb megyünk, visszateleportálunk T2-höz. Gyerünk F-hez! A csapóajtó legyen csukva, majd át a kerti függönyön: itt le. Most nyissuk ki a csapóajtót, u.a. mint előbb, csak fel. A sok mágnes után ott az **Exit**.

Level 7.:
Minden kapcsolóhoz érjünk hozzá! A szaggatott vonal olyan részt jelez, ahol csak egy bizonyos kapcsoló megnyomása után juthatunk tovább. A nagy x-szel jelölt helyen sok a csapda. A !-lel jelzett résznél szedjük fel a 4 szenteltvizet, és rakjuk le így:



Nyomjuk meg a keresőt, és ott az Exit. A lámpást pár helyen használni kell!

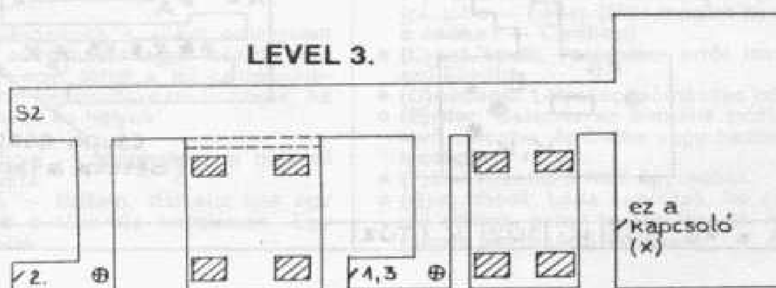
Level 8.:
Először mindig a csontvázakhoz menjünk, úgy jutunk át a köv. kamrába. Ha kijutottunk a folyosóra, onnan szól a Map.
A kijárat a **Level 2.**-re (szerintem) kamu, mert csak *Freddy* kalapját találtam meg. Amikor felvettem, elvette az energiám, és meghaltam. A pajzs sem védett meg!

Level 9.:
Ezen a pályán három tesztet kell megoldani. Lássuk:

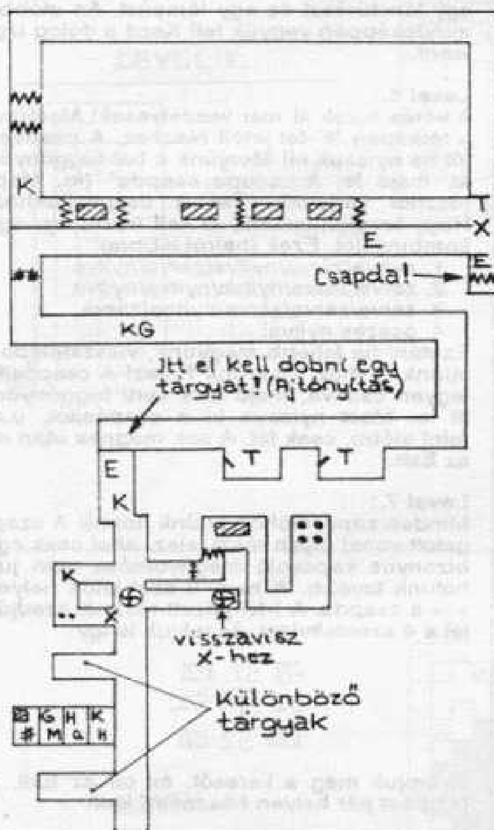
1. **Test of Pits** (a vermek tesztje)
   Ez pite, csak két dologra kell figyelni! Ahol a lépcső lefele vezet, előtte menjünk fel a bal sarokba. A két gránátot mindenképpen vegyük föl! A kapcsolót akkor nyomjuk meg, ha leraktuk a gránátokat. Ez úgy történik, hogy a kapcsolótól menjünk le, majd balra, egészen a falig. Ahol megjelenik a *„Place Grenade Here"* felirat, ott **TEGYÜK** le a gránátokat.
2. **Test of fire** (A tűz tesztje)
   Egy átlagos egyfejű simán megoldja...
3. **Test of electricity** (Az áram tesztje)
   Na, ezen én sem tudtam túljutni, hiába próbálkoztam a kapcsolókkal manipulálni. Ha netán lenne valaki, aki ezt teljesítette, akkor írja meg a szerkesztőség címére!

• **Domokos Márton, Budapest**

LEVEL 3.



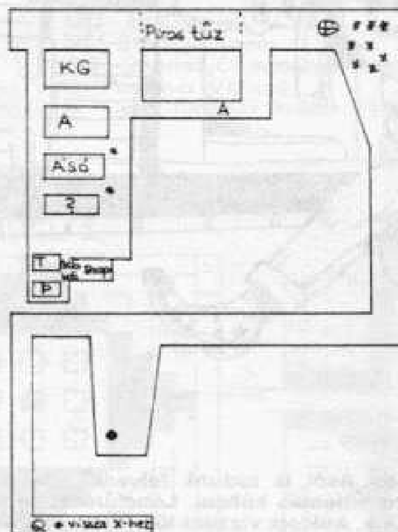
LEVEL 4. MAP



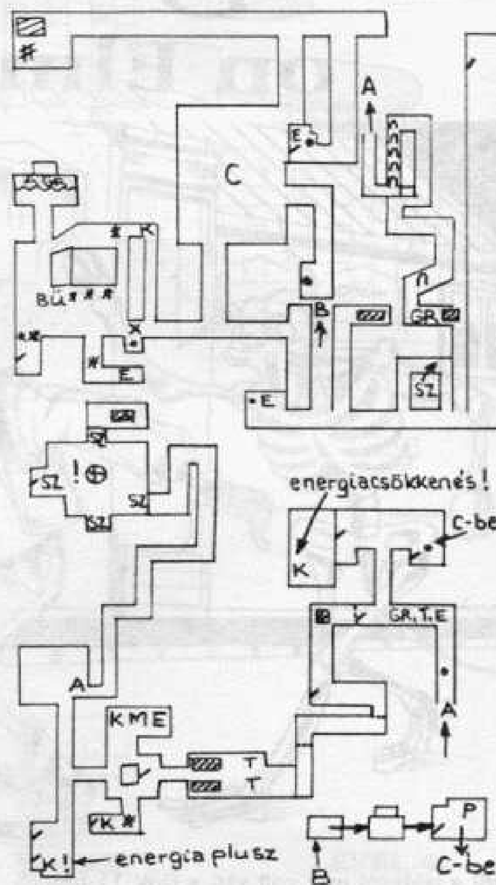
LEVEL 4. MAP "A"

ki
SZ.
Exit level 4. re visz!

LEVEL 4. MAP "B"



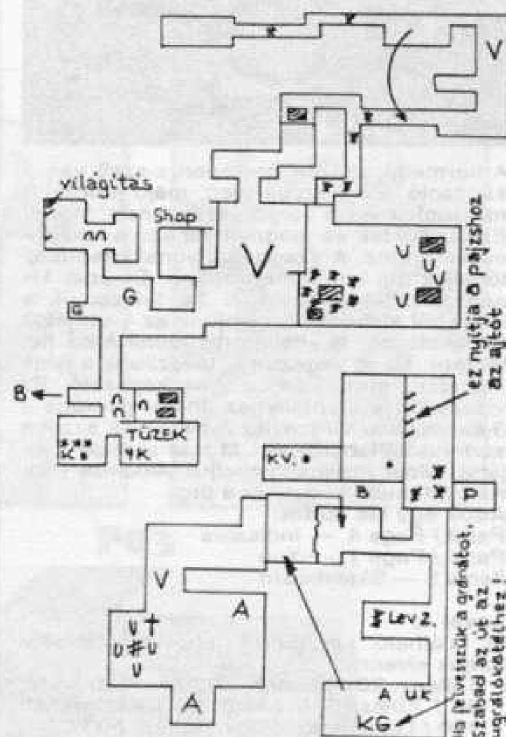
LEVEL 7.



LEVEL 6.

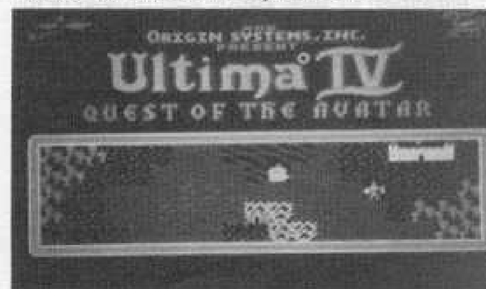
K
TŰZ
T
TŰZ
Info
K•E•
TŰZ
TŰZ
E
K
KG
K
K
F
TŰZ
TŰZ
K
A•
A
E, KB
K
KG
E
K, K
csupa csapda (betelne a lap!)
T2 A
KG
TŰZ
K
TŰZ
K
TŰZ

LEVEL 8.



ULTIMA IV.

A monumentális sorozat 4. része 1985-ben (atyaisten, de rég volt...) jelent meg. A harmadik részhez képest ismét változások léptek életbe: indulni ezúttal csak egy karakterrel fogunk, viszont a csapatunk később 8 főre fog növekedni. Míg a 3. részben szerepet kapott a 8 fő Erény, a 4. részre *Lord British* teljesen belegabalyodott a témába, és ebben a részben szinte minden az Erények körül forog. Ily módon kissé sajátos mozzanatok lesznek a játékban...



Kezdetben hősünk egy fa alatt heverészik, és ábrándozik. Hirtelen nem messze tőle megjelenik egy nagy kék kapu (pont olyan, amilyen Britanniába vezet...) a kőkör (pont olyan, ahonnan Britanniába szoktunk menni...) közepén, majd rövid vibráció után eltűnik (pont úgy, ahogy szokott...). Rövid tanakodás után hősünk odamegy, és felveszi a kőkör közepén talált ankh-ot (egy pontosan olyan ankh-ot, amelyek Britanniában szoktak előfordulni...) és könyveket (pont olyanokat...). Az egyik könyvhöz szerencsétlen barátunk nem mer hozzányúlni, a másik Britannia történelmének könyve (ld. gyári kézikönyv — hehe) **(Ki az a hehe? — CoVboy)**. Ezután hősünk elindul, mint akit hipnotizálnak, becsámpázik egy vásárba, és eljut egy cigány jósnő sátrához, aki (állítása szerint) már várt rá. Néhány kártyát tesz elénk, hogy válasszunk közülük. A dolog primitívebb, mint gondolnánk: olyan, mint egy kieséses negyeddöntő. A nekünk szimpatikus tulajdonságot kell választani háromszor, ez fogja meghatározni az osztályunkat. A tulajdonságok és az osztályok:

- **Honesty** (becsület) — **Mage** (varázsló)
- **Compassion** (kb. részvét) — **Bard** (bárd)
- **Valor** (bátorság) — **Fighter** (harcos)
- **Justice** (igazság) — **Druid** (druida)
- **Sacrifice** (áldozatosság) — **Tinker** (kovács)
- **Honor** (becsület) — **Paladin** (lovag)
- **Spirituality** (szellemiség) — **Ranger** (kósza)
- **Humility** (szerénység) — **Shepherd** (pásztor)

Ezek a tulajdonságok a sokat emlegetett Erények. A csapatunk tagjai között lesz mindegyikből egy, tehát a mi osztályunkbeli figura nem fog csatlakozni hozzánk. Az egyes karakterek és helyük:

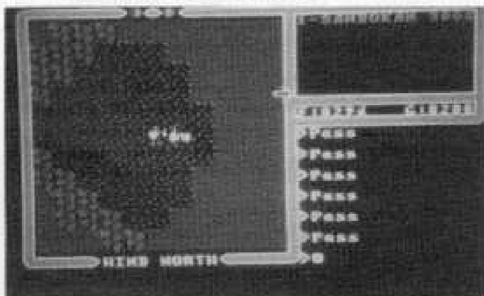
- *Mariah* (Mage) — **Moonglow**, a bejárati hídtól északra.
- *Iolo* (Bard) — **Britain**, délkelet felé egy híd mögött a tábortűz közelében. Egy láda van nála.
- *Geoffrey* (Fighter) — **Jhelom**, a fogadó első szobájában. Kulcs kell a belépéshez.
- *Jaana* (Druid) — **Yew**, egy tisztáson, amely a sűrű erdőben van a börtöntől nyugatra.
- *Julia* (Tinker) — **Minoc**, Poor ház.
- *Dupre* (Paladin) — **Trinsic**, a kocsmában.
- *Shamino* (Ranger) — **Skara Brae**, az első személy, akivel a belépés után találkozunk.
- *Katrina* (Shepherd) — **Magincia**, délkelet felé a romok falain kívül.

Ezek a csókák fognak tehát minket később boldogítani (fognak, ugyanis a játék egy bizonyos pontján csak akkor juthatunk túl, ha minden Erény képviselve van a csapatban).

A játék irányítása:

- **(A)ttack**: Valamely szomszédos pozicióban lévő élőlény megtámadása. Meg kell adnunk az irány is.
- **(B)oard**: Beszállás valamilyen járműbe (pl. lóba — hehe) **(Már megint itt van ez a csóka? — CoVboy)**
- **(C)ast spell**: Varázslás, erről lesz még szó később.
- **(D)escend**: Létra/lépcsőmászás lefelé.
- **(E)nter**: Belépés az aktuális pozicióban lévő városba, épületbe vagy hasonló hülyeségbe.
- **(F)ire**: Tüzelés a hajó ágyúival.
- **(G)et chest**: Láda kinyitása, ha csapdával ellátott, akkor leszerelése is. Ajánlott magas ügyességű karakter.

• **(H)ole up and camp**: Táborozás, némi gyógyulást eredményez. Nem mindig sikeres.
• **(I)gnite a torch**: Fáklyagyújtás. Fáklya nélkül kevéssé effektív.
• **(J)immy lock**: Lezárt ajtó kinyitása valamilyen mágikus kulccsal.
• **(K)-limb**: A descend ellentéte, mászás létrán vagy lépcsőn felfelé.
• **(L)ocate position**: Helymeghatározás, ehhez is kell valami tárgy.
• **(M)ix reagents**: Varázslatkészítés. Meg kell adni sorban az összetevőknek megfelelő betűket.
• **(N)ew order**: Két csapattag felcserélése. A mi karakterünk mindig az első helyen áll, rá ez nincs hatással.
• **(O)pen door**: Ajtónyitás a megadott irányban.
• **(P)eer at gem**: A környék térképe. Ehhez is kell némi spéci cucc, egy ékkő.
• **(Q)uit&Save**: A szokásos mellébeszélés, csak állásmentés.
• **(R)eady a weapon**: Valamelyik karakter felfegyverzése.
• **(S)earch**: Keresés, különösebb magyarázatot (remélem) nem igényel.
• **(T)alk**: Valamelyik szomszédos pozíció felé történő kommunikációs kísérlet.
• **(U)se**: Egy tárgy használata. Főleg a **Search** paranccsal megtalált tárgyak elszúrására alkalmas.
• **(V)olume**: Hang ki/be.
• **(W)ear Armour**: Az egyik embert be lehet csomagolni valamilyen védő hatású burkolatba.
• **(X)-it**: Járműből történő kiszállás.
• **(Y)ell**: Kiabálás. Lóra speciális hatással van: "giddyup" a gyorsítás, "whoa" (Whoa! — Larry) **(De szépen összejöttünk — CoVboy)** pedig a fék.
• **(Z)-tats**: Rövid jellemzés a kiválasztott karakterről, ha 0-t választunk, akkor a csapat tulajdonát képező fegyverek, védőcuccok, varázslat-alapanyagok, kész keverékek, valamint egyéb tárgyak listáját kapjuk. A jobb/bal kurzorokkal lehet scrollozgatni ide-oda, más billentyű hatására folytathatjuk a játékot.



A party (és harcban a karakterek) mozgatását elősegítő billentyűket nem áruljuk el, bízva abban, hogy ez semelyik géptípuson nem fog senkinek megoldhatatlan problémát jelenteni.

Pár (jópár) szó a varázslatokról:

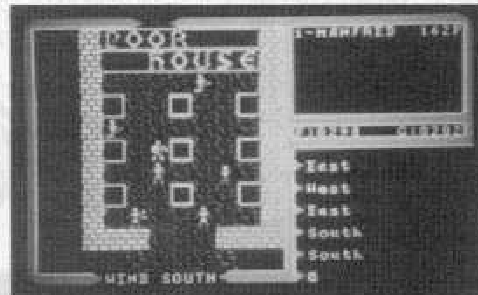
A varázserő az intelligencia duplája minden karakternél ezt módosítja az osztály a következőképpen:
• **Mage**: Teljes
• **Druid**: 3/4
• **Ranger, Bard, Paladin**: 1/2
• **Tinker**: 1/4
• **Fighter, Sepherd**: Semmi

Most következzék egy kissé igénytelen felsorolás a varázslat-komponensekről, minden jellemzés nélkül:

Sulphurous Ash (kénes hamu), *Ginseng* (), *Garlic* (fokhagyma — jó vicc...), *Spider Silk* (pókselyem), *Blood Moss* (vérláp — ??), *Black Pearl* (fekete gyöngy), *Nightshade* (egy gombaféle), *Mandrake Root* (Mandrake gyökér, lásd még Monkey Island I. Ez utóbbi — mármint a gyökér — a legértékesebb varázslat-összetevő.) **(A Ginseng az egyértelmű, hogy Panax gyökér, a Blood Moss viszont szerintem valamilyen mohaféle lesz. Hogy milyen a véres moha azt nem tudom, de ha valakinek van türelme, csücsüljön oda egy fa tövébe, 28 napon belül ki kell derülnie — CoVboy)**

És akkor most következzék a varázslat-lista (az első zárójelben a felhasznált varázspontok száma, a másodokban pedig az összetevők — a sorrend is számít!):

• **Awaken** (5) (ginseng, garlic): Mágikus úton elaltatott karakter felébresztése. Általában sikerülni szokott...
• **Blink** (15) (spider silk, blood moss): Utazás varázslattal. Nem jó nagyon nagy távolságokra.
• **Cure** (5) (garlic,ginseng): Mérgezett karakter meggyógyítása.
• **Dispel** (20) (black pearl, sulphurous ash, garlic): Mágikus energiamező megsemmisítése.
• **Energy field** (10) (black pearl, sulphurous ash, spider silk): Az előbb említett energiamező. 4 fajtája van: **sleep** (lehet, hogy elaltatja az áthaladót), **poison** (esetleges mérgezés), **fire** (ez mindenképpen megégeti azt, aki belemegy), valamint **lightning** (ez szimplán áthatolhatatlan).
• **Fireball** (black pearl, sulphurous ash): Támadás tűzzel 1 (!!) ellenséges egyedre.
• **Gate travel** (40) (sulphurous ash, black pearl, mandrake root): A lehető legjobb teleportációs varázslat. Az általunk kiválasztott Holdkapuhoz (Moon Gate, ld. később) visz minket. A felhasználáskor a két hold (*Trammel* és *Felucca*) nevét kell kimondani.
• **Heal** (10) (ginseng, spider silk): Egy karakter gyógyítása.
• **Iceball** (20) (black pearl, mandrake root): Támadás jéggel, ismét csak egy ellenfélre.
• **Jinx** (30) (black pearl, nightshade, mandrake root): Az ellenségek összezavarása, általában derekasan nekiállnak egymást csépelni.
• **Kill** (25) (nightshade, black pearl): Halálvarázs. A funkciója az, hogy 7 szívverésnyi időre megállítja a célpont szervezetének működését, ezt erősebb ellenségek túlélhetik. Ellenséges varázslók kedvenc szórakozása.
• **Light** (5) (sulphurous ash): Fényvarázs.
• **Magic Missile** (5) (sulphurous ash, black pearl): A legegyszerűbb támadóvarázslat. Belső sérüléseket okoz, de nem igazán komolyakat.
• **Negate** (20) (garlic, mandrake root, sulphurous ash): Rövid időre megszünteti minden más varázslat hatását. Igen hasznos lehet pl. menekülés esetén...
• **Open** (5) (sulphurous ash, blood moss): Valamilyen bezárt (általában csapdával is ellátott) zár kinyitására használható.
• **Protection** (15) (sulphurous ash, ginseng, garlic): Rövid ideig tartó védővarázslat a varázslón.
• **Quickness** (20) (sulphurous ash, ginseng, blood mess): Gyorsaság, a kiválasztott karakter sebessége a duplájára nő. Természetesen némi öregedéssel jár.
• **Resurrect** (45) (sulphurous ash, ginseng, garlic, spider silk, blood moss, mandrake root): Egy halott fickó felélesztése. Szükség lesz rá...
• **Sleep** (15) (spider silk, ginseng): Néhány ellenséges organizmus elaltatása, akár nagyobb távolságból is.
• **Tremor** (30) (sulphurous ash, blood mess, mandrake root): Ez egy igen hatásos trükk. Földrengést okoz, ami rögtön elnyel néhány ellenséget, a többi meg nagy százalékban elfut, mert tele lett a nadrág.
• **Undead** (15) (?): Az élőholt ellenfelek elűzése.
• **View** (15) (nightshade, mandrake root): Megmutatja a területet egy Blink hatósugarán belül. Ki kell nyögni hozzá az aktuális régió nevét.
• **Wind change** (10) (sulphurous ash, blood moss): A szélirány megváltoztatása. Hosszabb tengeri utazás esetén igen-igen hasznos lehet (ld. Pirates!).
• **eXit** (15) (blood moss, spider silk, sulphurous ash): Bármilyen földalatti helyről kivarázsolhatjuk vele a csapatot.
• **Y-up** (10) (blood moss, spider silk): Teleportálás egy szinttel felfelé.
• **Z-down** (5) (blood moss, spider silk): Teleportáció lefelé.



A leírás megkezdése előtt most néhány általános tanács:

• Beszéljünk mindenkivel, mert hasznos infokat lehet egyesekből kirángatni (általánosan jó témák: 'health', 'job', 'name', azután válaszok alapján lehet tovább érdeklődni).
• A városokat és falukat igyekezzünk alaposan bejárni, mert az érdekes személyek és tárgyak általában nincsenek szem előtt.
• Keressünk titkos ajtókat. Nem olyan nehéz, a titkos ajtó falban pl. mindhárom verzióban különbözik valamelyest a normál faltól. Labirintusokban kapcsolókat is találhatunk ily módon.
• Az egyes csapattagok csak akkor csatlakoznak hozzánk, ha vagyunk olyan szinten, ahány ember lesz velük együtt a party-ban.
• Pihenésre és gyógyulásra van a táborozásnál egy sokkal jobb lehetőség: keressük fel *Lord British*-t. Beszéljünk vele, a téma legyen „health", a kérdésre válaszoljunk nemmel, és barátunk felgyógyítja a csapatot.
• A varázslatösszetevők ára helységenként erősen változó, jól nézzük meg, mit hol veszünk.
• Tájékozódáshoz nagyon jó a szextáns, a leírásban ez által kapott koordinátákra fogunk hivatkozni. Természetesen jól használható a játékhoz mellékelt térkép is...
• A két legerősebb komponens nem vásárolható. Beszerzésük:
  - **Mandrake root**: Lat: D'G" Long: L'G" koordinátákon találjuk, amikor mindkét hold 1 állásban van.
  - **Nightshade**: Lat: J'F" Long: C'O" koordinátákon, amikor mindkét hold 1 állásban van. Ahogy a holdak állása megfelelő, kezdjünk szorgalmasan keresni, és ne hagyjuk abba, amíg a konjunkció meg nem változik.
• Magincia városának elérése sem túl bonyolult: bemegyünk egy Holdkapun, amikor a célhold 8-as állásban van, vagy elhajózunk a Lat: K'J" Long: L'L" koordinátákra.

• A közlekedés legjobb módszere a Holdkapuk használata. Az első hold pozíciója a Holdkapu helyét adja meg, a második pedig a célállomást. Ha minden igaz, az 1. állapot az újhold, a többi meg ahogy jön sorban. A kombinációkhoz sok sikert kívánunk, ezt a gyári kézikönyv sem közli az orrunkra.

A játék első részének a célja az, hogy összegyűjtsük a többi 7 fő Erény képviselőjét, és hogy mind a nyolc Erényből elérjük a megvilágosodást. Így válunk *Avatar*-rá. A megvilágosodáshoz szigorú szabályok tartoznak, amelyeket a megfelelő szentélyekben 1, 2, majd 3 ciklus erejéig történő meditálás után tudhatunk meg. A szabályok megfelelő ideig történő betartása után megkapjuk a látnoktól az engedélyt, hogy elérjük a megvilágosodást. Irány a szentély, és 3 ciklusnyi meditáció után „megvilágosodunk". Azért ezután sem árt a szabályokat betartani. Fair play, please...

Az Erények viselkedési szabályai:

- **Honesty**: Ne vegyük fel a városokban, a falukban és a kastélyokban szanaszét heverő kincsesládákat. Soha ne vágjuk át a vak eladót a varázsboltban.
- **Compassion**: Ne gyilkoljunk nem gonosz teremtményeket. Ne mi üssünk először. Adjunk a koldusoknak annyi pénzt, amennyit csak lehet.
- **Valor**: Minél többet harcoljunk gonosz lényekkel. Csak akkor fussunk el harcban, ha az életünk múlik rajta.
- **Justice**: Ne lopjunk aranyat (**csak aranyat ne lopjak?**). A faluk, városok és kastélyok lakóira ne támadjunk rá. Akkor se öljünk nem gonosz lényeket, ha ránk-támadnak, próbáljuk őket menekülésre késztetni.
- **Sacrifice**: Adjunk sok aranyat a koldusoknak. Adjunk gyakran vért a gyógyítóknál. (Ha bemegyünk, és nem akarunk gyógyulni, akkor kapjuk a kérdést. 100 HP-t csapolnak le a vállalkozó szellemű kalandorról.)
- **Honor**: Ne vegyünk fel olyan ládát, ami nem a miénk. Ne támadjunk meg nem gonosz lényeket.
- **Spirituality**: Menjünk gyakran a látnokhoz. Meditáljunk gyakran.
- **Humility**: Válaszoljunk a *„Büszke vagy? (Art thou proud?)"* kérdésre határozott nemmel.

Látható, hogy vannak a szabályok között (néha elég nagy) átfedések. Érdekes tartalmat ad a játéknak, hogy egyensúlyt kell találni az ésszerű kalandozás és a szabályok betartása között.

Még van valami, ami szükséges a megvilágosodások megszerzéséhez: a **Mantra** és a **Rúna** minden egyes Erényhez. Újabb felsorolás következik (zárójelben a **Mantra**, amit a lakosokkal beszélgetve deríthetünk ki, aztán a **Rúna** megtalálásának helye):

- **Honesty** (AHM): **Moonglow**, Mariah-tól nem messze egy ládában.
- **Compassion** (MU): **Britannia**, a fogadóbeli járat végén.
- **Valor** (RA): **Jhelom**, délnyugati torony. A fogadó leghátsó szobájában van egy titkos járat. Szükség lesz egy kulcsra és 3 **Dispel** varázslatra. Ha a rabokat kiszabadítjuk (jót tesz a **Compassion**-nek), akkor összesen 7 **Dispel**-varázs kell.
- **Justice** (BEH): **Yew**, az egyik börtöncellában. Menjünk a bíróhoz, válaszoljunk neki nemmel, és keressük meg a kérdéses cellát.
- **Sacrifice** (CAH): **Minoc**, a kovácsműhely tüzében.
- **Honor** (SUMM): **Trinsic** délnyugati csücskében.
- **Spirituality** (OM): *Lord British* kastélyának kincseskamrájában.
- **Humility** (LUM): A **Paws**-tól délre fekvő hegyek között.

Két szentélyt kissé nehezebb megtalálni az átlagosnál:

- **Shrine of Spirituality**: A Lat: B'D" Long K'G" koordinátájú helyen kell belépni a holdkapun akkor, amikor mindkét hold 5. állásban van.
- **Shrine of Humility**: Ez a szentély **Abyss** szigetén van (itt lesz a végső harc is!). Hajóval ajánlott megközelíteni, a **Verity** szigettől délre található. Apró kellemetlenség, hogy tele van a környék démonnal, így a szentély kissé nehezen megközelíthető. A démonok egyébként nem végtelen számúak, ha valakinek sürgősen pénzre vagy XP-re van szüksége, ide mindig jöhet (legfeljebb meghal). A szentélyhez úgy lehet odajutni, hogy használjuk az ezüst kürtöt (**Silver Horn**), amelyet egy szigeten, **Spiritwood** déli csücskében találunk (koordináták: Lat: K'N" Long: C'N"). A kürt használatát az infok között jelzi egy piros golyó. Ha ez eltűnik használjuk a kürtöt sürgősen ismét, ellenkező esetben nagyon kellemetlen dolgok történhetnek.

Következő dolgunk az lesz, hogy előkészítjük az átkelést a Nagy Stygiai Szakadékon (**Great Stygian Abyss**). Ez nem feltétlenül az első feladat UTÁN jön, mivel például a labirintusokban történő mászkálás közben kitűnően fog fejlődni a *Valor*, és így tovább, ezt mindenki kigondolhatja magának. Következzenek azok a kritériumok (jó sok), amelyeknek meg kell felelni ahhoz, hogy átkeljünk a Szakadékon:

1. Avatar-rá kell válnunk (ld. feljebb)
2. Minden csapattagnak együtt kell lenni (szintén ld. feljebb)
3. Szükség lesz egy hajóra
4. Szükségünk lesz a Bűvös Kerékre (**Magic Wheel**). A Lat: N'H" Long: G'A" koordinátájú helyen van, a Hősök Fokánál (**Cape of Heroes**) (**Az jobban hangzana, hogy Fókák hősénél — CoVboy**). **Abyss** felé lesz egy öböl, ami tele van kalózzal, itt kell használnunk a hajónk ellenálló-képességének megerősítésére.
5. Mystic fegyverek és védőruha: Ezeket csak *Avatar*-ként találhatjuk meg, a **SEARCH** parancs segítségével.
   - **Fegyverek**: A **Serpent's Hold** edzőtermének közepén vannak.
   - **Védőruha**: **Empath Abbey**-ben van, a tölgyfaliget közepén.

   Abyss-ben elég, ha a ruhát hordjuk, a fegyverek helyett célszerű valami jobb lőfegyvert alkalmazni. Ha valamelyik **Mystic**-cuccot eladjuk, újra termelődik, így szép pénzre lehet szert tenni (de az Erények esetleg megsínylik a dolgot...).
6. A bátorság Harangja (**Bell of Courage**): Hajóval érhető el, **SEARCH**-csel keresendő. Koordináták: Lat: N'A" Long: L'A".
7. Az Igazság Könyve (**Book of Truth**): **Lycaeum** kastély könyvtárában van az R betű alatt.
8. A Szerelem Gyertyája (**Candle of Love**): Az eldugott **Cove** faluban található meg. A Gyertya a falu szentélyének egyik titkos szobájában van. A faluhoz két úton is el lehet jutni:
   - Hajóval belemegyünk az Örvénybe, és így egy tengerre kerülünk, amelynek partján ott a falu.
   - Menjünk a Lat: F'L" Long: H'O" koordinátákra (a **Shrine of Compassion** közelében), és varázsoljunk **Blink**-et, irány kelet.

   Az utóbbi három tárgy egyébként a Szakadék megnyitásához kell.
9. **Mondain** koponyája (**Skull of Mondain**): Erre a szakadék bejáratánál lesz szükség, ezzel végleg megszabadítjuk a világot barátunk gonosz befolyásától (pedig már mikor leműszároltuk...). Lehetőleg máshol ne használjuk, mert igen pórul járunk. Megtalálásának koordinátái: Lat: P'F"(SZ"') Long: M'F" (hajó szükségeltetik), akkor lehet megtalálni, amikor mindkét hold 1. állásban van.
10. Tudnunk kell, hogyan állnak össze a fő Erények az Igazság, Szerelem és Bátorság (**Truth, Love, Courage**) összetevőkből. Ez kell a Három Rész Kulcsának megszerzéséhez, és **Abyss**-ben rá is kérdeznek.
11. Jelszó (**Word of Passage**): A Kódex termébe való belépéshez kell. A három kastély (**Lycaeum, Empath Abbey** és **Serpent's Hold — Truth, Love, Courage**) királyai 1-1 szótagját ismerik a szónak. Ezek sorban **VER, AMO** és **COR**, tehát a jelszó **VERAMOCOR** (**Ez így értelmetlen! Nem VERA MOCOROG akart lenni! — CoVboy**)
12. Az Egy Tiszta Axióma (**One Pure Axiom**): ezt kell legutoljára megadnunk, amikor a Kódex Kamrájában vagyunk. Megszerzése úgy történik, hogy az egyes Erényekhez tartozó megvilágosodásokkor egy látomást fogunk megtekinteni, amely a rúna-abc 1-1 betűje. Ezeket összeolvasva **Honesty/ Compassion/ Valor/ Justice/ Sacrifice/ Honor/ Spirituality/ Humility** sorrendben az **INFINITY** szót kapjuk.
13. A Három Rész Kulcsa (**Key of the Three Parts**) nyitja a Kódex Kamráját **Abyss** 8. szintjén. A Kulcs 1-1 darabját az Igazság, a Szerelem és a Bátorság Oltárszobáiban kapjuk. Ehhez szükség lesz a 8 színes kőre, amelyek az Erényeket jelképezik (ez jó kis móka lesz, ld. később). A 3 Oltárszoba a labirintusokat köti össze egymással a 8. szintjükön (**Truth — N: Deceit, S: Hythloth, E: Shame, W: Wrong; Love — N: Despise, S: Hythloth, E: Wrong, W: Covetous**). A szobákban kell használni azoknak az erényeknek megfelelő köveket, amelyekből a szoba névadó tulajdonsága összeáll (pl. **Truth: Blue [Honesty], Purple [Tentacle**, illetve **Honor], Green [Justice], White [Spirituality]**). Ez mondjuk zavaros, de mit lehet tenni...

Mielőtt a kövekre rátérnénk (az nem fog végig ebbe a számba beleférni), néhány ésszerűbb javaslat a sok elvont hülyeség után:

- Igyekezzünk minél több HP-t begyűjteni. Nekünk olyan 800 elég lehet, a többieknek 500, a *Shepherd* 200 körül, ő álljon a party közepén a 4. helyen.
- Feltétlenül szükséges varázslatok: **Awaken, Cure, Dispel, Heal, Jinx, Negate, Open, Resurrect, Tremor**. Ajánlott továbbá **Light, Y-up** és **Z-down**.
- Vigyünk jó sok fáklyát, drágakövet és kaját. **Abyss** előtt nyugodtan elkölthetjük minden pénzünket (rúgassuk be jól a karaktereket...), mert ott már nem lesz aranyra szükség.

Nos, ennyit első nekifutásra. Az az igazság, hogy ez a leírás kissé kutyafuttában készült, így nem tudtunk mindent pontosan átnézni. Az esetleges hibákért elnézést kérünk, a folytatásban igyekszünk majd korrigálni. A folytatás a hagyományoktól eltérően nem 1 év, hanem hozzávetőlegesen 1 hónap múlva várható...

● Bryan

Jurassic PARK





Az *Ocean* mindig is hipercool progamokat adott ki. PC-n pl. ***Epic, Sleepwalker, Robocop*** 3D-mind-mind király játékok. Azután itt van a ***Jurassic Park*** is, ami szintén kiváló! Amigán csak az 1200-re jelent meg, sz=val 500-asok, felesleges levelezgetni, hogy mé' nem műkszik. Készül a C64 verzió is, ahol igazán nem tudjuk, a 3D részeket hogy csinálják majd meg :(.



Maga a játék egy hagyományos gyűjtögetős-logikai mászka. Szép scroll, jó GUS hang, remek összhatás... Nos, pár hint és térkép:

Felfelé-lefelé egy bizonyos határok között mozoghatunk: lefelé ugrást kb. embermagasságig bírunk ki, viszont felfelé sokkal kisebbet ugorhatunk (ezt nevezzük ezentúl 1 ugrásnyi magasságnak). Ez sokmindennek az alapja lesz: sziklákat kell összegyűjtenünk (ezeket ezentúl ugróköveknek nevezzük) ahhoz, hogy valahova felmászhassunk.

Kétféle fegyverünk van, ebből a nagyhatótávolságút inkább tartogassuk a denevérek ellen és az ugrókövek, a lézer sokkal hatékonyabb.

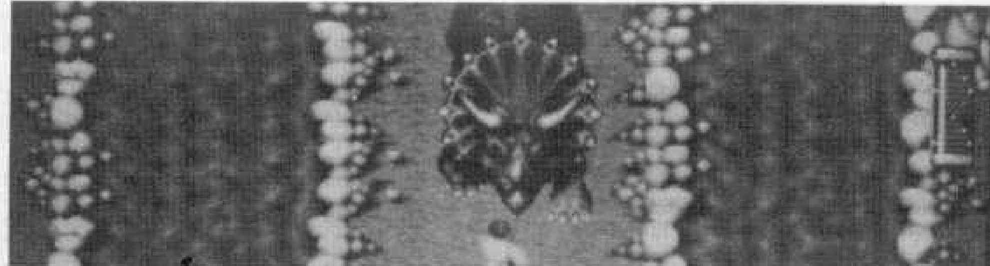
1. pálya:

Az 1. pályán először menjünk a mélyedés közepén felülre, és toljuk felfelé a joy-t. Látjátok, hogy kell ugrani? Mindig keressük fel az összes fellelhető terminált! Az első pl. rögtön itt van, ha bal felé indulunk és lefelé jövünk. A terminál közvetlen közelében kigyullad egy **JP** logo, ekkor kell a **SELECT**-et nyomnunk (alapértelmezésben: **Enter**).
A terminálon '1'-t nyomva az aktuális feladatokat kell elolvasni (jelenleg a két gyerek megkeresése és kivezetése), a kettessel lekérhetjük a térképet, ami felettébb hasznos (itt '1'-et nyomva jelmagyarázat és viszont).
A hármas gomb a zárszerkezeteket nyitja, vagy ha nem tudja, az okot kiírja, pl. kártya kell az ajtónyitáshoz. Itt pl. rögtön a bunkert nyittassuk ki.

A **bunker** jóval lefelé lesz (középtájon menjünk le). A kissrác ettől jobbra lesz valahol. Ha a bunkerből felszedtük a szerszámoskészletet, irány felfelé, ott is a csatorna-bejárat.
Bent (lásd a térképet — bocs, ha kicsit pontatlan, de nagy vonalakban használható) először gyerünk fel, majd balra a 2. keresztfolyosó legvégére. Kezdjük el magunk előtt taszigálni a hordót, a kiscsaj felé. Ha valamelyik sarokba véletlenül beszorulna a hordó, lőjünk bele a golyós fegyverrel kétszer (bár ilyen veszély nem fenyeget, ha *állósan* — fire+irány — toljuk a hordót útkereszteződés előtt!). Ha a víz alatt jön valami, akkor sürgősen ki a vízből!
Ha elértünk a csajhoz, az felmászik a hordóra (a kis kényes), és visszafelé is ki kell navigálnunk.
Az ajtónyitó kártya balra az 1. folyosó végén lesz.
Ha megvan a két kölök+a kártya, gyerünk jobbra felfelé, ott lesz a kapu.

2/1. pálya:

Ez már sokkal szenyóbb lesz. Először is, 5-10 percet kell eltöltenünk azzal, hogy minden létező helyről összeszedegetünk gyümölcsöket (kis piros, ill. sárgászöld valami a földön, 386-oson remegnek, ha scrolloz a screen). Addig szedegessük, míg az inven



tory-ban a gyümölcs alatti piros csik nagyon meg nem közelíti a kép jobb szélét. Ezután gyerünk (ha még nem lennénk ott) a villanyautó-pályán szinte teljesen balra, és ott ugorjunk fel, ahol a kerítést földön fekvő vezetékek szakítják meg.
A második, jobbra néző kereszteződésnél induljunk jobbra. Felülről egy hatalmas dromedár támad, a prog automatikusan megeteti az inventorynk gyümölcseivel (volt elég?). Mi meg rohanjunk le, majd ott gyorsan jobbra...
Fel, és jobbra. Először ami köpködő csak van általunk elérhető távolságban/magasságban, azt irtsuk ki, mert elég sok időt kell majd eltöltenünk a következő dromedár előtt, miközben ők is lőnek ránk (ami a jóval felettünk levő szinten van, azt persze nem tudjuk elintézni, de ilyenből csak egy van).
Eután jobbra fel, az újabb dromedár elé huppanjunk le. Nekünk ront, de szerencsére elég könnyen kiszámolható, merre támad. A lényeg, hogy a lent levő kőkerítést verje szét (10-20 lépésben sikerülni fog). Ekkor pucolás le (arra vigyázzunk, hogy az út közepén rohanjunk!), és gyorsan ugrás.
Ekkor (ha még élünk) irány balra, majd fel: *card*. Jobbra, fel: nemsokára megleljük a bunkert. Na itt kezdődik a 3D rész! A *Wolf 3d*-n felnőtteknek nem kell sokat magyarázni (térkép van).

2/2 pálya:

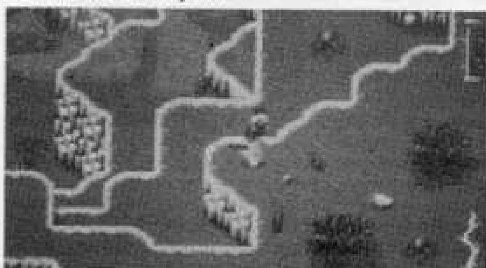
Ez sem lesz könnyebb rész... Lavírozzunk el jobbra (vigyázzunk a kőomlással és a csapkodó farkakkal!). Az egyik követ taszigáljuk le (ahol különösen erős a lavina), és toljuk ugyanezen földnyelv bal oldalához: ott már feljuthatunk.
Bal oldalt kell majd feljutnunk, amihez persze a jobb oldali dobok tetején levő köveket kell majd felhasználnunk (és oda egy halom lavinán és csapkodó farkon át kell eljutnunk).

3/1 pálya:

(3149da2b) A város felső, bal oldali sziklapárkányáról indulunk. Menjünk valamit fel, és ahol két ugrásszinttel lejjebb látunk egy életerő-dobozt, menjünk le. Ennek a földnyelvnek a jobb végén lesz egy fészek-szerűség, pár tojással. Ezeket lőjük szét. Ha minden jól megy, most kapjuk meg a kártyát a sziklaperem jobb szélén levő ajtóhoz; ha nem, akkor még balra fent a párkány alatt is lesz egy fészek. Innen a bal feljárathoz tolt ugrószikla segítségével jutunk ki. Ezek után már simán csak fel-jobbra-le kell mennünk a felső sziklapárkányon. Hamarosan elérjük az ajtót...

3/2 pálya:

Jöjjünk le a közvetlenül az ajtótól lefelé induló 3 db két ugrásnyi bukkanón. Induljunk jobbra, majd amikor a felfelé vezető hidat elértük, azon fel (itt jobbra, fel indulva lelünk két heal-dobozt!), majd balra a parton, egész addig, amíg a terminálra nem lelünk (a másik, a szigeten levő terminált hagyjuk békén, mert úgyis felfalnak, ha úszni próbálnánk). Itt megtudjuk az aktuális feladatot: összeszedni az összes dinóembriót és akkor, 60 másodpercen belül, átjuthatnk a kapun. Tehát, nyissuk ki a *Pterodome* ajtaját (ez van nyitva csak egy percig!), majd usgyi, futás jobb felfelé. Megleljük a tojásokat, szedjük őket össze, a kártya jobbra, az autóroncstól lefelé lesz, itt is mehetünk fel két szintet. Utána futás balra, át a két ajtón.



3/3 pálya:

Ugyanaz a pálya, mint a 3/1-ben, de itt az alsó szinteken mászkálunk. Felül menjünk el (egy ugrókövet felhasználva), balra, majd le — egy behúzott híd után lefelé, hátul egy géppházat lelünk. Lőjünk bele — egyet szikrázik, és a híd kinyúlik. Gyerünk vissza és át a hídon! Itt a középen levő emelkedéssel ne vacakoljunk, inkább a bal lent levő ugrókövet toljuk lefelé, és ekkor lefelé fel tudunk ugrani a párkányra. Balra, le a párkányon: kapu baloldalt.

3/4 pálya:

A dzsungel, balra lefelé indulva csónakra lelünk, üljünk is bele. Kellemes, mert a viziszörnyek támadásától többé-kevésbé megvéd. Fel a kettős híd alatt pálya:

3/5 pálya:

A 3/1 városa, de most a vízen. Lavírozzunk keresztül a zátonyokon, és ott, ahol a vízesés van (jobb fele), ugorjunk ki a csónakból lefelé. Gyerünk le a sikátoron, majd jobbra: úszva megint elérhetjük a tutajt. Tovább.

4/1 pálya:

(504afa2b) A csónakkal most már kiköthetünk (felülről közelítsük meg a szigetet!) a második, a szigeten levő terminálnál. Ott a bal alsó kerítéskaput tudjuk kinyitni, úgyhogy vissza a csónakba, és felül, ahol csak 1 az ugrástávolság a vízszint és a föld között, ki a partra. Jobbra, le a hídon, balra, le: át a nyitott kapun.

4/2 pálya:

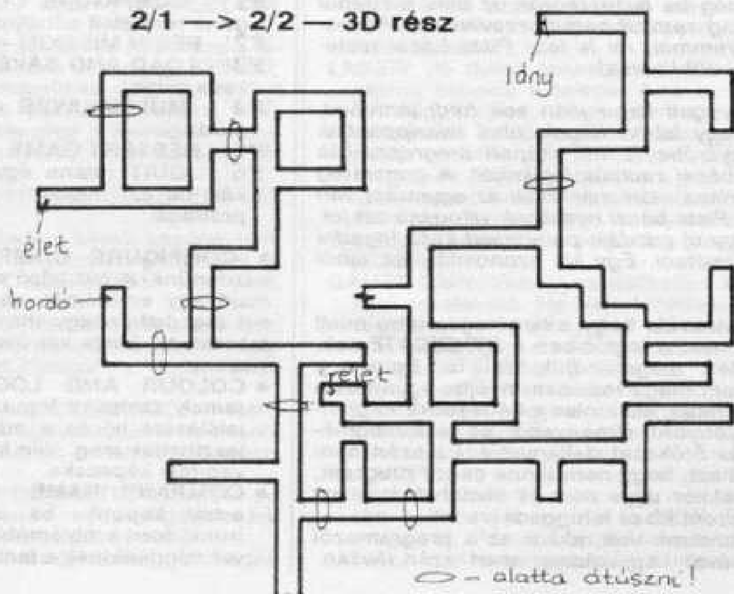
Egyenesen balra, és ahol az elsősegélycsomag volt, ott felfelé a dzsungelben, majd balra és végül le. A dombon terminál, ugrókövet kell itt is használni. Kapunyitás, balra lefelé.

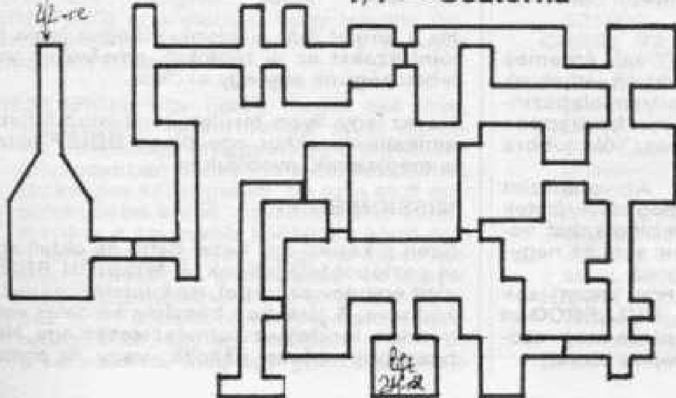
4/3 pálya:

Gyerünk fel (a két gyerekkel a kapuban most még ne vacakoljunk!), és ahol egy ugrókőves mélyedés van az előző pálya eddig elérhetetlen, a folyó felső felén fekvő része és a mostani pálya között fekvő kerítés alatt, gyerünk át (az ugrókövet a golyós lövedékkel lehet kijjebb húzni; ehhez municiót a dzsungelben balra lelünk). Gyerünk jobbra, át az alsó hídon, és vissza a felsőn, fel a terminálhoz (*Dilophasaur Term.1*), bunkerajtó. Balra tovább, felül: ajtó, card kell. Ezt az ajtó mellett, jobbra, majd le és balra, a bunkerben leljük meg.

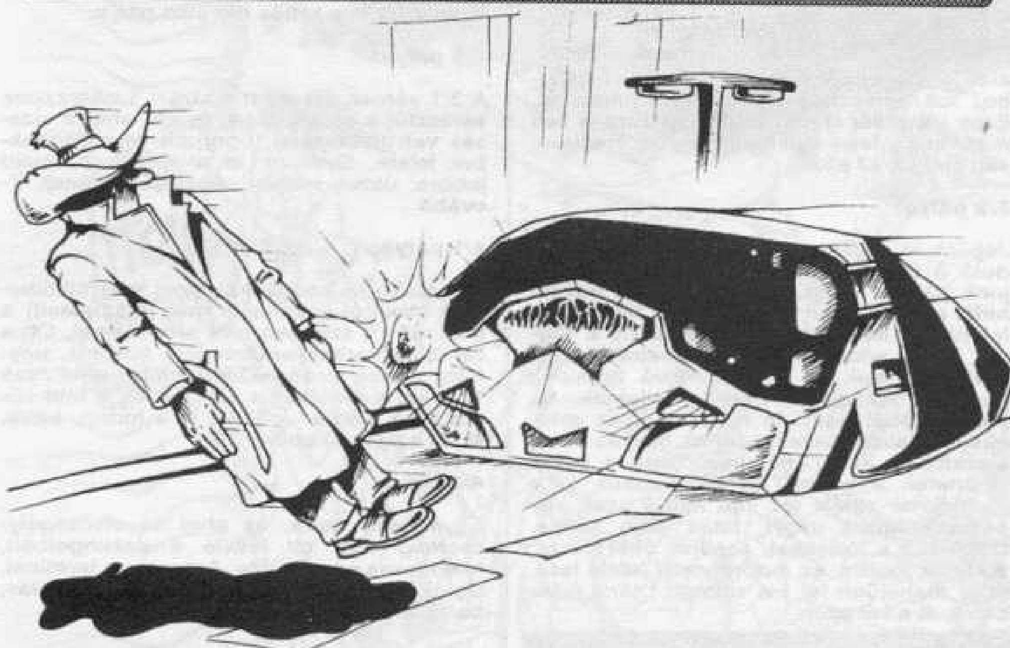
Bocs a címszavakért, remélhetőleg elég világos volt! A kódok szinte biztos, hogy nem fognak passzolni, de hátha...

● DADA





Syndicate



Megkezdődött az idény. A menedzserek erre készülnek a Bikabéka és a Tehénbéka cégnél, egymásnak adogatva a jobbnál-jobb ötleteket, de a versenyt egy nyerte meg...

Kis Pista bácsi békésen pipázgat az utca közepén, amikor egy feltűnően buborékalakú buborék suhan el mellette, majd tőle három méterre megáll. Csapat emberke ugrál ki belőle, centit és karos mérleget lobogtatva a kezükben, és kezelésbe veszik Pista bácsit. Lemérik, 185 centi és vagy 70 kiló. Pista bácsi mindig is vigyázott a súlyára! Meg is lett az eredménye, mert az emberkék visszarohannak a buborékkocsiba, s hamarosan látható lesz, hogy lóg ki a sofőr nyelve az igyekezettől, miszerint a lehető legoptimálisabban gázolja halálra ex-hősünket. Szegény Pista bácsi!

A Tehénbéka cég emberei persze nem olyanok, hogy cserben is hagynák Pista bácsit, sőt, még be is tuszkolják az ülés alá (ahol nem fog semmit sem összevérezni). Kövessük szemmel, mi is lesz Pista bácsi testének további sorsa!

Egy nyugati kapu után sok földi járművet, majd egy labort látunk, ahol felszippantják egy gyűrűbe, s ott szépen megreparálják Pista bácsi reumás lábikráját. A gumiréteg felhordása után már csak az agyműtét van hátra: Pista bácsi nyakának villogása azt jelzi, hogy új gazdája parancsait kész fogadni és teljesíteni. Egy kis azonosítás, és újból reklám.

Feltételezzük, hogy a fergeteges intro miatt áltak neki a legtöbben a **SYNDICATE**-nek, őszintén megmondjuk, mi is. Sajnos a program maga már nem nyújtja ugyanazt a színvonalat, eltekintve a 640x480x256 grafika gyönyörű élményeitől és a tömegmészárlás örökzöld dallamaitól. Ez azért nem jelenti azt, hogy nem lenne csúcs program, mert akkor ugye nem is olvashatnátok ezt itt, viszont kissé lehiggadásra int.
Ha gondunk volt, akkor az a programozói munkával kapcsolatos, mert azért rászán hattak volna még legalább egy hónapot a kibuggozásra. Meglehet, mindez csak a hanyag tesztelők hibája, de a ***Popolous***-szal és társaival ilyen bajok nem voltak. A kezelés nehézségéről pedig valószínűleg mindenki megbizonyosodott.

A cyberpunk téma telitalálat, és örömtől ragyogó fogsorral találhatjuk szembe magunkat a tükörben, ha egy teljesen kikozmetikázott kiborgot eresztünk a hétköznapi emberek közé, hogy mészároljon. Cégünk, megszerezvén a lehetőséget (*Pista bácsi és hét társa*), hogy beleavatkozhasson a világpiacért folyó versenybe, azonnal egy helyet keres magának, ahonnan megindíthatja mindent lehengerlő ügynökös hadjáratát. A programozók a jövőbeli Nagy-Britanniát szemelték ki maguknak, így első feladatunk is ez lesz, előtte azonban tekintsük meg a többi menüt:

FŐMENÜ:
'F1' - **CONFIGURE COMPANY** - Új cégünk részleteit adhatjuk meg;
'F2' - BEGIN MISSION - GOO!
'F3' - **LOAD AND SAVE GAME** - load ÉS save game;
'F4' - **MULTIPLAYER GAME** - Speciális mód;
'F5' - **RESTART GAME** - FORMAT C:
'F6' - **QUIT** (utána egy kis megerősítést kér, de ezt mindenki kitalálja, ha megpróbálja);

A **CONFIGURE COMPANY**-val érdemes kezdenünk. A bal felső sarokban láthatunk majd egy emblémát, valamilyen alapszínnel (kezdetben egy madár ronda drappos maszaton). Alatta két üres sor. Tőle jobbra viszont:

- **COLOUR AND LOGO**: Az alapszínt (amely szolgálni fog az elfoglalt területek jelölésére is) és a mi emblémánkat választhatjuk meg. Van kilenc szín és negyven-féle képecske.
- **COMPANY NAME**: Sajnos, nem sok extrát kapunk, ha ide **BULLFROG**-ot írunk, mert emblémában nincs meg, szóval mindenkinek a fantáziájára bízva.
- **YOUR NAME**

A **BEGIN MISSION**-ről egy kicsit később.

A **LOAD AND SAVE GAME** után bejön egy tíz helyes tábla, azaz tíz helyre menthetünk. Kicsit zavaró, hogy a **LOAD** meg a **SAVE** olyan közel van egymáshoz (többször előfordult, hogy mentés helyett betöltöttük az előző állást), de az inkább, hogy csak akkor lehet kimenteni, ha a főmenü elérhető (tehát küldetés alatt nem). Ha kész, akkor automatikusan **BEGIN MISSION**-re kapcsol, tehát a Föld-térképet küldi.

MULTIPLAYER GAME: Meg kell mondanunk — nem túl sok eredménnyel —, ezzel is sokat foglalkoztunk. Ha meglelnénk a kézikönyvet, az biztos sok jó ötletet tudna ezzel kapcsolatban adni, így viszont kissé tanácstalanok vagyunk. Lehet, sőt valószínű, hogy több géppel egyszerre lehet játszani egy kis bugyuta küldetést, de eddig csak arra volt hajlandó, hogy a tíz fokozat után **TEAM SELECTION** menübe került, majd csapatunkkal halomra gyilkolhattunk ártatlan kiborgokat és teliszedhettük magunkat szuper fegyverekkel. Ez idáig nem is lenne gond, de befejezni se tudtuk a küldetést, úgyhogy a szerzett cuccok semmire nem voltak jók.

Vigyázzunk az itteni őrökre, mert mindegyiknél **GAUSS GUN**, rakétavető van, és mindezt habozás nélkül használják.

Vissza a **BEGIN MISSION**-re. Ha lenyomjuk, az új Föld vetületét tárja elénk, egészen érdekes felosztásokkal, mert itt csak 56 részre van osztva. Álljunk meg itt nézelődni egy pillanatra. Ej, ej vajon miért pont Nagy-Britannia uralja egész Nyugat-Európát? Csintalan *BULLFROG*! A már archaikusnak tűnő Csehszlovákia és CCCP kifejezés mellett minket legjobban az zavarhat, hogy valahogy Magyarország nincs többé. Annál inkább kedves román szomszédaink... Lehet hogy csak az egyszerűség kedvéért lett mindez így felosztva.

Lépjünk tovább. A térképen minden egyes területhez egy szín is hozzá van rendelve, ez a jelenlegi uralkodó cégnek színe. Válasszuk ki az egyiket, új infók fognak megjelenni:

NAME: Terület neve;
POP: Lakosainak száma (pl. Csehszlovákiának 50.000.000!)
TAX: Mekkora adót vetettünk ki rá, ha a mienk. Ez default-ban 30 %, a jobb gombbal tizesével, a ballal egyesével növelhetjük. Attól nem messze pedig az ennek megfelelő pénzértéket is kiírja, amit naponta kapunk. Leghátul a lakosok lelki állapotát tükrözi az a pár szó:
VERY HAPPY - HAPPY - CONTENT - UNHAPPY - DISCONTENT - REBELLIOUS. Egyedül a **REBELLIOUS**-ra vigyázzunk (a többi csak a **POP** növekedését veti vissza), mert akkor mehetünk neki a területnek újból.

Ha a terület már a mienk, villogva fogja jelölni azokat az új régiókat, amelyeken van lehetőségünk egy-egy akcióra.

Ha az egy ilyen terület, mint amit feljebb említettünk, akkor egy plusz **BRIEF** felirat is megjelenik, nyomjuk le.

MISSION BRIEF

Ezen a képen egy kazal betűt és oldalt egy új oszlopot találhatunk. A **MISSION BRIEF** alatt egy név szerepel, ez küldetésünknek a kódneve. A játékban húszféle küldetés van, minden területhez természetesen egy. Nehézségük erősen változó, vagy ha ponto-

sabban akarunk fogalmazni, idegtépési hányadosuk nem azonos. Nem változik viszont, hogy melyik terület megnyeréséhez melyik küldetést kell végrehajtanunk, úgyhogy erről egy lista is készült (lásd valahol lejjebb).

Alapban csak fő vonalakban vázolja fel feladatunkat, de többet is megtudhatunk róla, ha az oldalt lévő **BUY INFO**-t választjuk ki párszor, ami viszont pénztárcánkat apasztja. A **BUY INFO** alatt egy **ENHANCE MAP**, azalatt pedig az a **MAP**, amit **ENHANCE**-olhatunk. Elég nehéz megszokni a jelzéseit, de idővel menni fog:

- **Piros és fehér színben villogó pontok** (4): ez leszünk mi, innen fogjuk a küldetést kezdeni;
- **Piros villogó pontcsomók** (csomó pont, de nem ua. csomópont): ellenségeskedő ügynökök;
- **Kék**: #1 — épület; #2 — úttest; #3 — sín; #4 — kapu;
- **Nyíl**: ez az egeredhez tartozó nyilacska, meg lehet próbálni mozgatni, de ekkor megesik, hogy nem a térképen fogjuk látni;



A térkép túl sok mindenre nem jó, esetleg áttekintésre, sokkal többet érünk azzal, ha egy emberünknek **SCANNER**-t veszünk. Az infokra meg ne nagyon hagyatkozzunk, a legjobb, ha saját taktikát alakítunk ki. Addig is azért továbbadjuk a mi tapasztalatainkat. A térképpel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy tologatni is lehet a képet, ha az egérgombot lenyomjuk, s a kívánt iránnyal ellenkező irányba toljuk le az asztalról a kezünket...

Az oszlop legtetején a rendelkezésünkre álló pénzösszeget jelzi (kezdetben 30000) növelni adókkal lehet, arra még nem jöttünk rá viszont, hogy kell csökkenteni.

A legalsó sor **MAP**-jével a Föld-térképre ugrunk vissza, nézzük inkább az **ACCEPT**-et.

TEAM SELECTION

A négyes felosztású kocka négy emberünket képviseli, tudniillik egyszerre négy emberünket használhatjuk egy küldetésben. Lehetnek nők is, meg férfiak, de választásunk nem sok befolyással lesz a teljesítményükre. Ha valamelyik esetleg elpusztulna egy küldetésben, akkor kicserélhetjük egy élenkebb darabra, csak a hűtőházban kell túrkálnunk. Egyes jelek (**MISSION BRIEFING**) arra utalnak, hogy lehetne újakat szerezni, ám számunkra ez a tudás még nem tárattatott fel.

RESEARCH: Egy újabb menüt nyit meg, segítségével fejleszthetünk ki új cuccokat. Jelentősen meggyorsítja a folyamatot (pontosabban csökkenti a kifejlesztéshez szükséges költségeket), ha az a stuff már birtokunkba került, zsákmányolás során. Ilyenkor a kevesebb költségen kívül arra is lehetőségünk lesz, hogy ne lépcsőzetesen fejlesszük a dolgokat, és hamarabb hozzájuthatunk pl. a **MINI GUN**-hoz. A **RESEARCH** menü a három részre tagolódik, egy-egy oszlopra a jobb és a bal oldalon, meg egy grafikonra középen. A baloldali oszlop ismét három részre oszlik, legfelül azt találhatjuk, hogy minek a kifejlesztésére van lehetőségünk, alatta azt a pénzt állíthatjuk be, hogy mennyit szánunk rá (és ezzel együtt azt is, hogy milyen hamar legyen kész), legalul pedig azt, hogy felszerelésre gondoltunk-e vagy valamilyen cyberpunkosabb beültetésre (**EQUIP** a felszerelésé, **MODS** a beültetéseké). Középen azt találjuk, hogy mennyi időbe fog telni a kiválasztott cucc fejlesztése. Ettől jobbra a már kész dolgokat láthatjuk.

A kifejleszthető felszerelési tárgyakat felosztották:

ASSAULT — Fegyverek, viszonylag szelíd fajtájúak, ilyen a lángszóró, a hosszútávú puska (**LR**) és az időzített bomba.
AUTOMATIC — Automata fegyverek: **UZI**, **MINI GUN**;
HEAVY — Brutálisabb hangszerek: lézer és rakétavető;
MISC — Az egyik kifejleszthető dolog itt hibás, úgyhogy annak csak a nevét tudjuk leírni. Szerencsére az utána jövő eszközt lehet zsákmányolni is, így nem maradtunk le róla: **ACCES CARD** (rendőrségi azonosító), **AUTO MAPPER** (ez hibás), **ENERGY SHIELD**. A **MODS**-oknál pedig hat testrész van, mindegyikből három verzió. Viszont ahhoz, hogy valamiből kifejleszthessük a harmadik változatot, NEM kell hogy meglegyen MINDENBŐL a második, elég ha abból a testrészből van már **V2**. Áruk is egyre jobban kúszik felfelé a verziószámmal (kivétel az **EYES**).
A fejlesztés minimum egy napig fog tartani, és akár meg lehet várni a játék kezdésekor is, hogy mindegyiket kifejlessze, ha van rá elég anyagi fedezet (tehát nem kell hozzá egy küldetést sem elvégeznünk.
TEAM: Ezzel keressük fel a hűtőkamrát, ahol pajtásaink fagyott teteme himbálózik a fogason. Induláskor nyolc emberünk van (ebből csak kettő nő).
MODS: Itt meg felszerelhetjük a középen kiterített kiborgot az új végtagokkal, beültetésekkel.
LEGS V1: Helyettesítő lábak fémből. Gyorsabb mozgás. $12000;
LEGS V2: **PLASTEEL** (kb. műacélanyag) lábak, jobb egyensúly, nagyobb sebesség. $16000;
LEGS V3: **CYBERMESH** sonkák, **PLASTEEL** vázon szintetikus izomszövet. Még nagyobb sebesség. $20000;
ARMS V1: Fémkarok, nehezebb cuccokat is elbír (kevésbé lassul le, ha sokat pakolunk emberünkre). $9000;
ARMS V2: Ua, csak **PLASTEEL**-ből. $12500;
ARMS V3: Lásd lábak, de itt persze a teherbírás nő, nem a sebesség. $15000;
CHEST V1: Fémmellkas, regenerálódhat emberünk, ha eltalálják. Fontos: Nőknél ugyan eltávolítja a maradék nőiességet is, ám legalább nem szőrösödik. $18000;
CHEST V2: Ua, csak **PLASTEEL**-ből. $21000;
CHEST V3: Minden belső szervet véd, és egy kis energiamező-generátort is tartalmaz a **CYBERMESH** váz alatt. $25000;
HEART V1: **STIMULATOR**, amolyan **PACEMAKER**, minden esetben megfelelően szabályozza a szívritmust. $6000;
HEART V2: **ACCELARATOR AND MONITOR**. Megduplázza a szívverés számát, s gyorsítja a hormonok elosztását. $8000;
HEART V3: **CYBERNETIC HEART**. Az emberi szívverés sebességének háromszorosát biztosítja. $11000;
EYES V1: Kis zoomlehetőséggel megáldott látásjavítás, sötétben majdnem teljesen tökéletes látás. $4000;
EYES V2: Kiegészül pár célzóval és távkeresővel (automatikusan a megfelelő távhoz illő fegyvert választja). $4000;
EYES V3: Mint a kettes, még több célzóval, teljesen tökéletes éjszakai látással és ellenségazonosítóval.
BRAIN V1: **NEURO ENHANCER**. Felgyorsítja a reakciósebességet.
BRAIN V2: **NEURON CNS**. Az agyat megszabadítja az alacsony-szintű életfenntartó funkcióktól, így gyorsabban tud reagálni a kiborg. $10000;
BRAIN V3: **CEREBRAL MULTIPLIER**. Az agyat a **COMPUNET** hálózat katonai gépéhez kapcsolja, így állandóan a legjobb taktikákat választja ki. $18000;
EQUIP: Felszerelés. Új kisablak nyílik oldalt, ahol megvehetjük, eladhatjuk vagy újratölthetjük stuffunkat. Érdemes megjegyezni, hogy a vételi és az eladási ár mindig ugyanannyi, tehát megspórolhatjuk az újratöltés néha súlyos költségeit, ha eladjuk, majd egy újat veszünk.
PERSUADERTRON: Ezzel a drága játékszerrel rábeszélhetjük az embereket, hogy milyen kellemes dolog is **CoV**-ot venni. Mivel a legtöbb ember ezt már úgyis tudja, elég ha csak néha terheljük meg vele egy kiborgunk zsebét.
PISTOL: Igen jól néz ki ha a kilazított pisztolytok a térdünkkel egymagasságban lengedez. Csípőből lehet lőni, de ha nem vigyázunk, megesik, hogy az utcát békatávlatból *fogjuk nézni, mert a lábainkat* viszont akadályozza a munkában.
SHOTGUN: Jobban sebez, mint a pisztoly, s több lövedék is fér bele. Ilyen csak a nagyon egyéni western-hősöknek szokott lenni.
UZI: Ilyen egy western-hősnek sem volt még, annál több van a modern kábítószer-maffia embereinek. Annyit sebez csak, mint a **SHOTGUN**, csak egyszerre többet lő, több fér a tárba, de kevésbé pontos.
SCANNER: Ha megnézzük az action-menüt (amikor visszük a küldetést), akkor egy kisebbfajta radart láthatunk, de ha nincs ilyen scannerünk, a hatótávolsága igencsak kicsi. Csak egy kell egy csapatba, de ilyet mindenképpen pakoljunk.
MEDIKIT: Amíg nem futja **CHEST**-re, egy **MEDIKIT** legyen minden embernél, mert a sérüléseiket csak ez tudja kijavítani. Sőt, ha van már **CHEST**, akkor sem fog ártani egy-egy, a biztonság kedvéért (pl. túl lassan regenerálódik).
MINI GUN: Ez volt a favoritunk. Hihetetlenül sok golyó fér bele, és még így is hatékony. Mindig felvidúl a hangulatunk, ha arra a jelenetre gondolunk, mikor mind a négy emberünk kezéből egy-egy **MINI GUN** szórta a halált szegény civil és nemcivilekre. Mindenképpen ki kell fejlesztenünk.
LASER: Jó dolog lenne, de öt lövés után sajnos kimerül a telepe. Arra is nagyon kell vigyáznunk, hogy nem csak a mi embereink tudják egy lövéssel szétlyuggatni a kiborgokat, hanem ugyanezt megteheti (és meg is teszi) a gép is. Párszor hamar bele lehet abba bukni, hogy nem figyeltünk eléggé az ilyesmire. Kocsiban használva végzetes lesz számunkra.
GAUSS GUN: Veszélyes játékszer, hordozható rakétavető. Ha nem feltétlenül szükséges, akkor ne tegyünk az emberünkhöz, mert igen makacs módon, sokszor átkapcsol a **GAUSS GUN**-ra, s lő vele egyet egy közeli célpontra. Aminek az lesz a vége, hogy a robbanás minket is tönkretesz. Szerencsére az ellenfeleknek ritkán jut ebből a játékszerből.
FLAMER: Jól néz ki, meg azonnal kinyiffantja a közeli figurákat, de mire hatókörön belülre érnek, már a **MINI GUN** is megteszi. Ráadásul jóval kevesebb is fér bele, mint amennyi elég lenne egy tő

megmészárláshoz. Persze a kocsi is meggyullad tőle.

LONG RANGE: Ha már automatikusan tudnak az embereink távolságtól függően fegyvert váltani (**EYE V2** vagy jobb), jó szolgálatot fog tenni. Kevés is fér bele, meg nem is pukkan nagyot, de lézeres figurák ellen kitűnő. Igaz, hogy a **GAUSS GUN** hatótávja nagyobb, de mindenki érzi azért a különbséget.

TIME BOMB: Leteszi a fickó, majd elfut. A **BOMB**-a közben kattog, zakatol és csicsereg, és mikor lejár az ideje (elég sok, kb. 1 perc), bemondja a nyolcórás híreket.

ACCES CARD: Nevezhetnénk **POLICE ID**-nek is. Ha sok rendőr van a küldetésben, és nem jó dolog összeakaszkodnunk velük (pl. a **CHEM CORP PLANT**-ban), a felmutatásával ideiglenesen békénhagynak minket (azaz nem kell a csizmaszárba rejteni a lángszórót).

AUTO MAPPER: Ez az, amiről nem tudtunk semmit sem megállapítani, bizonyos hibás file-ok miatt.

ENERGY SHIELD: Gyakorlati haszna nem sok van, de amíg be van kapcsolva, minden sérülés (kivétel a robbanás és lézer) ellen véd. Meglepően gyorsan fogy el az energiája.

ACCEPT: Indulhat a küldetés!

Ha minden rendben, akkor most elindul a program. Ha nem, és esetleg csipogott egy sort, majd kifagyott, akkor a következő a teendőnk: vegyük ki a cache-t, meg pár felesleges rezidens programot. Egérdriver, és a legtöbb memóriamenedzser (pl ***QEMM, EMM386***) nyugodtan maradhat.

Kellő gyönyörködés után talán a mostani kezeléssel sem ártana megismerkednünk.

Középen van persze az a kép, ahol mindenféle dolgok mászkálnak, rohangálnak. Lehet mozgatni az egészet: vagy a kurzorgombokkal vagy az egér nyilával, ha pedig a scanner képén kijelölt helyre akarjuk ugratni a képet, akkor pedig oda egy jobb gombot nyomjunk.

- **Köpenyes, gázmaszkos figurák**: Ezek az ügynökök. Ha van felettük egy szám (egytől négyig), akkor a mi embereink, ha nincs, akkor lőjük le.
- **Fekete ruhás, sisakos**: A rendőrök világszerte egyezményes egyenruhája. Rövid felszólítás után általában letámadnak, ha fegyver van a fickóink kezében. Ritkán veszélyesek. Néha egyéb (levágandó) testőrt is jelent, nem csak policájt.
- **Piros sapkás, zöld uniformisos**: Ha látunk ilyet, ezt is le lehet szedni, mert hamarosan útban lesz. Ritkán látható.
- **Kefehajú**: Néha csak járókelő, néha rossz fiú.
- **Nők, szürkés emberek, (cyber)punkok**: ők képezik a civil lakosságot.
- **Buborékforma autó**: Vigyázzunk rá, mert ha sokat lövünk bele, hamar felrobban. Ez vonatkozik a legtöbb járműre is, kivétel a tank, aminek igazán csak a rakétavető árt. Bele is lehet szállni, s menni vele, ha nincs benne senki.
- **Mágneses vonat**: Ugyanúgy kell használni, mint az autót, de menetrend szerint közlekedik, így várni is kell rá. Ellenőr nincs, ami csak a város és a tömegközlekedés előnye, mert nem kell sokat eltakarítani (gondoljunk csak bele, mit tennénk egy ellenőrrel, ha harmunknak a kezében egy-egy **MIN GUN** van, s az ellenőr a jegyért kezdene el piszkálódni).

A nagyképen a mozgás sem túl egyszerű, inkább azt is megemlítjük. Ha az embereinket akarjuk valahova mozgatni (vagy egy embert, vagy a kijelölt csoportot), akkor a bal gombbal kéne nyomni a kívánt helyre. Ha a scanner képen van a kívánt hely, akkor pedig oda egy balegyenest. A kocsiba és vonatra pattanás úgy oldható meg, hogy a járműre clickelünk, és lélegzetvisszafojtva figyeljük az eseményeket, mert egyáltalán nem biztos, hogy idejében tudnak majd lekeveredni a peronról, hogy a vonatba szállhassanak, kocsinál meg nagyobb baj is megeshet, hogy valaki kireked, s odakint fogják a többiek egy kicsit tologatni, míg végleg úgy nem dönt, hogy őt jobban érdekli a kocsi alulról. És az újonan szerzett tudásába bele is pusztul. Azért a programozóknak nem teljesen ez volt eredetileg a szándéka (ők azt akarták, hogy ilyenkor a kiborg helyett a nem jogtiszta gaméket használókat üsse el egy autó), ezért nem általános eset.

Lőni pedig a jobb gombbal lehet, feltéve, hogy egyáltalán ki van jelölve valami és lehet vele lőni. Ha valamiben nem lenne elég szaft, akkor automatikusan átvált egy teli tárú fegyverre, úgyhogy ezzel nem kell sokat törődnünk (azzal inkább, hogy mit vesz ez alkalommal a kezébe). Ha a célkeresztben túlteng a vörös színösszetevő, a célpontba pontosan fogja fegyverünk veszélyes terhét juttatni, ha sárga, akkor is eltalálhatjuk, de nagy valószínűséggel csak egy közeli oszlopban fog kikötni az ólom. **MINI GUN** esetében így is ajánlott néha, **GAUSS GUN**-nal pedig csak akkor, ha az az útbanlévő oszlop a cél közelében és nem a mienkben van.

A kedves programalkotók kitalálták, hogy így túl egyszerű lenne, a kiborgokon is lehet kijelöléseket végrehajtani. Erre a bal felső sarok szolgál, ahol sok egyéb mást is megtehetünk.

A négy kiborg képe esztétikus látványon kívül gyors áttekintést is nyújthat. Abban az esetben, ha a kiborg néha egy-egy csípőmozdulatot tesz, mialatt a feje és lábai ellenkező irányba igyekeznek, minden valószínűség szerint épp pumpálják egy kis fémmel. Ám ha a csípőmozgás jelentéktelenebb, esetleg egy mozdulatból áll, akkor ő teszi ugyanezt valamely ellenféllel (megjegyzés: saját embert csak **GAUSS GUN**-nal lehet elpusztítani). Ha kis lángokat futtat végig kabátja hajtókáján és tátog, akkor vagy kis lángokat futtat végig a kabátja hajtókáján és tátog vagy hamarosan el fog szenesedni. Lézertalálat következtében az elszenesedés tátogás nélkül is előfordulhat, ilyenkor a csontok fekete váza kis sétálás után összeomlik. Ha a padlón fekszik és piros levet ereszt, az eredmény majdnem ugyanaz, mint az elszenesedésnél, de legalább lesz mit a koporsóba tenni (vagy abba amibe a kiborgokat szokták földelni). Halál esetén mindig megjelenik a kép alatt lévő három csík helyett három felirat. Igen, ezek azt jelentették, hogy a három csík mit is jelképezett.

Egy-egy csík áll fekete mezőből, fehér vonásból és egy piros/zöld/kék mezőből. Ezek az úgynevezett tuningok. A piros (adrenalin) fokozásával egyre gyorsabb lesz emberünk, a zölddel (észlelés — **PERCEPTION**) több energiát fordítunk az ellenséges alakulatok mihamarabbi felismerésére, a kékkel (intelligencia) pedig a megfelelő fegyver, célzás és taktika (kissé túlzó kifejezés ebben az esetben) használatára késztetjük. Mindenki észrevehette, hogy attól függ az intenzitása a tuningnak, hogy mekkora a színes csík két vége közti távolság a közepétől jobbra (csak a pontos megfogalmazás miatt bonyolítjuk ennyire). Idővel a színes csík egyre teljesebben elkezd egy sötétebb árnyalatba váltani, ilyenkor fárad a tuning. Ha a sötét csík eléri a világosabb végét, a tuning kikapcsol, a fehér vonal pedig a helyére ugrik. Viszont a tuningot a másik irányba is áttehetjük, ilyenkor pihen a kiborg. A legtöbb **MOD** szerepe is csak itt jön be, mert a magasabb verziók segítségével sokkal lassabban fog kifáradni az ipse.

A színesek közelében egy függőleges, fehér csík is van, ami az egészségi állapotukat jelzi. Mint már említettük csak ha van **CHEST** beleszerelve, akkor fog regenerálódni, ellenkező esetben jobb a **MEDIKIT**.

A négy embert jelző képek közt van egy sor is, ami vagy üres vagy feliratozott:

ASSASSINATE — a célpontot le kell mészárolni (és az egy ember);
DANGER CAR — rosszindulatú sofőrök taposnak a gázba a környéken;
DEAD — hull a hulla...;
DESTROY CAR — fel kell robbantani a célpontot, ami egy jármű;
DROP WEAPON — ha épp leteszi valamelyik emberünk a földre a kezében lévő fegyvert, ezt fogja hozzáfűzni;
DROWNING — fulladozik, de hogy ez mikor jönne elő?
ENERGY DRAIN — jött egy **WIGHT** és leszívott róla egy szintet (hehe);
EVACUATE — mindig a **TAKE WEAPON** után szokott lenni, ilyenkor a célpontot kell elérni;
FOLLOW — ha egy járókelőre ballal clickelünk, amikor van rajta célkereszt, akkor követni fogja, míg el nem érni;
HIT BY BULLET — valamelyik emberünket eltalálták;
HIT BY CAR — egy kocsi (tank) ütötte el (azaz hamarosan **DEAD**...);
MISSION COMPLETED — kész, megcsináltuk;
MISSION FAILED — kész, megszívtuk;
OBSERVING — azaz nem csinál szinte semmit;
ON FIRE — kislángok szaladgálnak a hajtókáján és tátog;
PERSUADE — a következő célponton a **CHIP-GUN**-t kell használni, ill. **CHIP-GUN**-t használt valamelyik kiborgunk;
PICKUP WEAPON — a letett fegyver felvételekor jegyzi meg;
PRESS SPACE — az előző kettő után írja ki, ezekben az esetekben így érdemes befejezni és nem '**ESC**';
TAKE WEAPON — el kell menni a célponthoz, és fel kell venni (**GAUSS GUN**, **LASER** vagy **ENERGY SHIELD**);
USE CAR — kocsit kell használni, úgy juthatunk tovább, illetve egy kocsiba most ültek be;
USING WEAPON — valahol lövöldözünk;

A tárgylistáknak sem ártana egy kis figyelmet szentelni. Ha valamit le akarunk tenni (és néha önállósodik, leteszi azt is, amit nem kéne), akkor válasszuk ki bal gombbal, majd míg ki van jelölve, nyomjuk le a jobbik gombot is. Az így letett és a levágott ellenféltől kieső fegyvereket is fel lehet persze venni, csak irányítsuk a nyilat a fegyverre, az átvált egy csipesz-pointerre, majd nyomjuk le a bal gombot. A **SCANNER**-t automatikusan használja.

Visszatérve az elejére, kezdetben csak egy karakter van kijelölve, ilyenkor csak ezzel fogunk mozogni, ha beállítjuk a tuningjait és fegyvereit, csak ez fogja beállítani. De ha a középen található **GROUP**-ra clicke-

lünk, egyszerre mind a négyre fognak vonatkozni utasításaink. Kis szerencsével így már rá lehet jönni, hogy csináljuk azt, hogy három ember oldalról, a negyedik meg hátulról támadjon le egy épületet (illetve azt is, hogy kettő egy irányból, a másik kettő pedig külön-külön). Csak jelöljük ki először a csoportok (2-3 fő) mozgását, de úgy, hogy ezt elég nehéz lesz csak korrigálni (az elejéről kell kezdeni a kijelöléses mókat), majd az egyénekét. Sokszor belezavarodik a gép, majd elkezd minden fickót egyenként is kiválogatni, ilyenkor nem sok minden segíthet, vagy egy jobb gombos katt a **GROUP**-ra vagy a taszt használata egyszer (kijelölni valamelyik egyént, hogy visszaugorjon a normál állapot).

A **SCANNER** képe, mint már említettük, roppant fontos. Egy-két küldetés kivételével mindig láthatunk egy fehér kört, ami csipog ha elér minket. Ezzel kereshetjük meg a legegyszerűbben a következő célpontot, és a figurák közötti parancssor segítségével az egész küldetést végrehajthatjuk anélkül, hogy sokat meg kéne jegyeznünk a **MISSION BRIEFING**-ről. Fehér pöttyökkel jelzi a járókelőket, a rendőröket (sajnos nem használ rájuk külön jelölést) valamint a járműveket, pirossal a te kiborgjaidat, s a más színű és villogó pont (narancs, drapp, sárga) az ellenséges ügynököket. Az épületek jelzése megegyezik a **MISSION BRIEFING**-essel.

A taszt:

'F10/ESC' — kilépünk;
'F1/F5' — hangok ki (be már nem lehet kapcsolni);
'F2' — zene ki (be ezzel sem);
'1,2,3,4' — embereinket választhatjuk;

A kezelés végén a **MISSION STATUS**-ról, amit akkor ír ki, ha befejezzük a küldetést:

MISSION STATUS

x — *MISSION COMPLETED* — ...
x - *MISSION FAILED* — ...
x - *WITHDREW FROM MISSION* — idő-, lőszer- és esetleges emberveszteség marad;
AGENTS USED — hány emberünk vett részt a küldetésben;
NEW AGENTS GAINED — na ezt nem tudjuk hogy kellene;
ENEMY AGENTS KILLED — lenyomott ellenséges ügynökök száma;
CRIMINALS KILLED — majdnem ugyanaz, mint az **ENEMY AGENTS**;
CIVILIANS KILLED — akiket nem lett volna muszáj lepuffantani;
POLICE KILLED — akiket nem biztos, hogy muszáj lett volna lelőni;
GUARDS KILLED — akiket majdnem biztos, hogy meg kellett ölni;
PEOPLE PERSUADED — **CHIP-GUN** használata (semmi extra pont);
% *HIT ACCURACY* — mennyi a lövőszázalékunk;
RESEARCH ON y COMPLETED — közben y fejlesztése befejeződött;

Rátérnénk a nehezebb utakra, a bővebb tippekre.

Azzal kezdenénk, hogy leírjuk, melyik területen milyen küldetés van, majd hogy melyik küldetésben mit is kell csinálni (nehézségi fokozattal osztályozva), végül befejezzük ezt a leírást (a hosszútávra adott tanácsok után).

UK, MOROCCO, BRAZIL — MERCENARY CAMP
SCANDINAVIA, CALIFORNIA, NEW SOUTH WALES — BUSINESS IN.
CZECHOSLOVAKIA, ARABIA — XPPFG CAMP.
EGYPT, MOZAMBIQUE, EAST USSR — SNATCH & GRAB
ALGERIA, SOUTH AFRICA, SOUTH CANADA — 1ST RECON SQUAD
GREENLAND, MISSISSIPPI, PARAGUAY — RANSOM
NEW YORK, BOLIVIA — MILK RUN
ATL. ACCELERATOR, EAST CANADA, ARGENTINA — EX750 CAPTURE
MAURITANIA, NORTH CANADA, URUGUAY — MERC CAMP DEFENSE
QUEBEC, NIGERIA — THEY DONT LIKE IT UP EM
KANSAS, PERU — TWIN CITIES
MEXICO, SOUTH USSR — THE RUNNER
NEBRASKA, TANZANIA, COLUMBIA, JAPAN — URBAN ASSAULT
SUDAN, ALASKA, INDONESIA — RAIDERS
RUMANIA, INDIA — WATERWORKS
ZAIRE, WASHINGTON — ASSAULT THE FORTRESS
WEST USSR, CHINA, QUEENSLAND — CHEM CORP PLANT
MONGOLIA, THAILAND — ARMOURED ALLEYWAY
PAKISTAN, NORTH USSR, WEST AUSTRALIA — GRAND OPENING
*MERCENARY CAMP — * (nehézség * — *****)*

Egy embert kell lelőni, aki megdézsmálta a fegyverraktárt. Minimum három emberét kell elintézni, ebből kettőnek pisztolya, egynek **UZI**-ja van. A két pisztolyos akkor indul el felénk, ha a bejárati hídon átmegyünk, a géppisztolyos pedig az onnan északra lévő épületben bújkál. Mielőtt kijönne, már lőjünk, mert akkor nem lesz ideje az **UZI**-t használni. Onnan nyugatra van az ezredes, meg fog próbálni lelépni a kocsival, úgyhogy legyünk gyorsak (és vegyük figyelembe, hogy a kocsi felrobbanhat). További két emberét is le lehet vadászni.

1ST RECON SQUAD — **

Ti lesztek az első csapat, akit abba a városba küldenek, blablabla. Mindegy mit mondanak, a dolgunk mindössze annyi, hogy minden ellenséges kiborgot lenyomjunk, aki felénk jön. Kicsit menjünk keletebbre, hogy könnyebben elérjük a több irányból támadókat, majd durr! Legalább **MINI GUN** ajánlott, esetleg biztosabb egy-két lézerrel és/vagy **GAUSS GUN**-nal. Ha jó a szerkónk, akkor rutinból menni fog.

SNATCH & GRAB — ***

Egy kicsit cikis küldetés, főleg azért, mert majdnem teljesen félreinformálnak a **MISSION BRIEFING**-ben. Egy öreget kell **PERSUADE**-olni, hogy dolgozzon nekünk, ám ő nem délre, hanem az északnyugati sarokban van. Azért is gond a megtalálása, mert a szokásos kereső nem működik. A felső szinten kell majdnem végigmenni, egyszer kell szintet változtatni, hogy a megfelelő lépcsőn a legközelebb kerülhessünk a dokihoz. Egy olyan kapu mögött van, amin csak autók tudnak bemenni, de szerencsére a kocsibejáró mellett van egy kis kiborgoknak méretezett ajtó is. A profot pedig nem **PERSUADE**-olni, hanem megölni kell (talán az könnyebb). Elég sok az ellenfél, de nem vannak túl jól felszerelve.

GRAND OPENING — *(***)

Ez is jóval könnyebb lesz, ha ránk hallgattok. A város valóban két részre van osztva egy kanálissal, amin csak három híd van, s a lelövendő ember valóban egy tömegben áll (noha nem a tömeg élén), de annyira nem kell törődni az ellenséges szindikátus embereivel. Ha elég gyorsak vagyunk, mindössze a célpontot kell lelőni, semmi más dolgunk nem lesz. Azonban ha leállunk a rendőrökkel „beszélgetni" (pl. túl korán vettük elő a stukkert), az ügynökök beérnek, s akkor elég forró lesz a talaj, mert viszonylag jól fel vannak szerelve (és sokan vannak). A tömegre a legjobb **MINI GUN**-t használni, kaszáljunk le mindenkit, a főnöküket is el fogjuk akkor találni.

ASSAULT THE FORTRESS — ***

Jó kis sutemap. Le kell lőni egy parancsnokot, szétdurrantani a két tankot, majd a mentőautóval megpattanni. A védelem elég számos, de nem túl harapós fegyverekkel. Szálljunk be a kocsiba, nyírjuk ki menetközben a két toronyőrt (ha tudjuk), de amint átmentünk a kocsikapun, ugorjunk ki a kocsiból és menjünk jó sokat onnan nyugatra (az épület irányába), időközben ledurrogtatva a pirossapkásokat. A parancsnokuk is köztük lesz, úgyhogy róla ennyit. Mielőtt viszont nekiállnánk a két tanknak, jobb, ha arrébb állunk a mentőkocsival, mert a tankok robbanása átterjedhet a mentőautó tankjára is, megsemmisítve a küldetés befejezését. A mentőbe elég beszállni, nem kell kilógni vele. A tankokra **GAUSS GUN**-t kell használni, az emberekre pedig **MINI GUN**-t.



RAIDERS — **

Mint a **1ST RECON SQUAD**-nál, itt is csak lövöldözni kell. Valójában egy tudóst kéne kinyírni, akit **PERSUADE**-oltak, majd beletettek egy olyan detonátort, hogy ha valaki ismét chip-fegyverrel támadna rá, agyhalál állapotát fogja nála előidézni. Egy kupacban jönni fognak, nem-túl-nehézfiúk, nem is túl sokan. Valószínűleg ez csak hiba miatt van így, mert ritkábban előfordult az is, hogy meg kellett keresni azt az embert, de ha ez történne, akkor hagyatkozzunk nyugodtan a keresőre, emberünk délen van, az alsó sor közepén.

MILK RUN — *

Könnyű küldetés, pár testőr leütése után kétszer kell **PERSUADE**-olni. Az őröknél max. **UZI**-k vannak, de vigyázzunk rá, hogy a célpontokat ne szedjük le. Az északibb tudósnál még testőrök sincsenek.

RANSOM — ***

Egy jól felszerelt csapat kell, a **MINI GUN** MINI-mális. Egy jó nagy adag bandita van a keresővel jelzett helyen. Amíg oda nem értünk, ne nagyon vegyünk elő fegyvert, mert így is elég lőszert kell majd használnunk. A főnökük a tábor közepén, egy felüljárón teljes pofával vigyorog, lőjünk pontosan, a bal felső kettes és hármas közé egy rakétát a **GAUSS GUN**-nal. Ha ő meghalt, a küldetés kész.

THE RUNNER — ****

Meg kell keresnünk egy dilinyóst, aki egy bunkerbe ásta el magát. A bázisra a vasút visz minket, de egy embert otthagyhatunk a mezőn, hogy ha menekülne, akkor lőjön, viszont van ennél egyszerűbb megoldás is). Szálljunk fel mindenkivel a kis ventillátoros gőzmozdonyra, az első megállónál ugorjunk le, szálljunk át a kék vonalra. Örüljünk egy ideig, mert valószínűleg egy kupac vigyorgó ballonkabát fog ránkrohanni, ám egyikük sem tud támadni. Lőjük le őket, hideg, kegyetlen vérrel! Puff, nekünk sem megy. Akkor induljunk el a bázis délnyu-

gati részén található autóhoz. A két őr sem lő, tehát nincs baj. Ugorjunk be a kocsiba, majd rögtön ki, és máris tudjuk használni a fegyvereinket. Tisztítsuk meg egy kicsit a környéket, nehogy valami miatt felrobbanjon a kocsi (az őröket szedjük le, meg a nyomunkban lihegő ballonkabátokat). Ha megvan, vissza a kocsihoz, s azzal együtt át a piros nyíllal kifestett kapun. Azonnal szálljunk ki, s a bunker aluljárójának tetején keressük fel magát a bunkert. Innen csak pár embert tudunk kirobbantani, nagy valószínűséggel a célpontot nem, de ha van elég rakétánk, a páncélkocsiját igen (célozzunk egy picit az ottani kapu felé). Így már nem tud kimenekülni, nyugodtan visszamehetünk a bejárati kapuhoz, onnan délre, be az ajtón, majd be a bunkerba, ahol össztűz alá vehetjük a célpontot. A legjobb felszerelés már ajánlott, legalábbis majdnem mindenkinek **GAUSS GUN, MINI GUN**, gyors járási lehetőség (**LEGS V2/V3**). Elég idegtépő feladat.

ARMOURED ALLEYWAY — *****

Nagyon nem tesz jót a vérnyomásnak. Csak teljesen maximális szerkóval álljunk neki, mert sok lesz a csihi-puhi. A gép egy oldalsó támadást ajánl, de ezzel max. 5 embert óvhatunk meg csak a kihűléstől. Menjünk előre, mindenkit le kell lőni (a legjobb, ha **MINI GUN**-ra váltunk), akik hátba akarnak támadni, azokat különösen. A házsor végefelé már **GAUSS GUN**-t tegyünk a hónuk alá, amivel a lehető legtávolabbról kell kiirtaniuk minden őrt (fehér pontok), és arra is számítsunk, hogy ha ezt nem tesszük meg, ők fogják szétrobbantani a kiborgjaink ülepét, majd menjünk fel először oldalt, s ha a tetőre értünk, kaszáljunk le hamar mindenkit, különös tekintettel a leghátsó fickót a fészernél. Másszunk le, és most elölről hatoljunk be **(Na ez a leírás első értelmes mondata — CoVboy)**, mert csak így juthatunk a tetőn el a fészerhez, hogy felvegyük az ottlévő **GAUSS GUN**-t. Erre volt a legnehezebb rájönni az egészben. Elsőre majdnem biztos, hogy nem fog sikerülni.

CHEM CORP PLANT — *****

A másik kedvenc. Egy kis szerencsével hamar meg lehet csinálni, de abban jobb nem bízni. A feladat mindössze annyi, hogy egy tudóst kell **PERSUADE**-olni. Az odavezető útnak a középső felében fognak gondok adódni, amikor az első támadási hullám érkezik. Az ellenséges ügynökök ellen muszáj fegyvert használni, de ez a rendőröknek nem fog tetszeni, akikkel viszont teli van pumpálva az egész kóceráj. A kiborgok első támadását minél előbb vissza kell verni, mert lézert használnak. Ha innen továbbmegyünk a célhoz, pár ügynök megint meg fog rohamozni, s végül a tudós őrei fognak majd zavarni. Ha megvan, nyugodtan lelőhetjük (bosszúból), mert még ki is kell menni. Ez sem lesz túl egyszerű (viszont most már véletlenül ne vegyünk elő fegyvert, a zsaruk miatt), egy kocsit kell keresni, nyugatra, nem sokkal a kapu alatt. Szálljunk be, majd gyakorolhatjuk egy kicsit a nehézkes kezelést. A két csomópont miatt elég ideg lesz az ember mire sikerül neki a kapun túlmenni.

URBAN ASSAULT — *

Piff-puff az egész; amint megjelenik a kép, menjünk egy kicsit arrébb, majd jön az ellenfél, s leverhetjük. **SHOTGUN** is megteszi ellenük, kevesen is vannak.

TWIN CITIES — ***

Két oldalra van osztva a város, a balról indulunk. Vigyázzunk az autónkra, emiatt a lézert mellőzzük. **LR** fegyver elegendő a bal parton lévő felkelőre (aki egymaga fog felénk rohanni), szálljunk be a kocsiba, menjünk át a jobb partra, ott le délre, keressük meg azt, akit **PERSUADE**-olni kell, azután meg nyírjuk ki azt, akit a kereső mutat (bár megesik, hogy memóriánk megcsalt minket, és senkit nem kell **PERSUADE**-olni). Csak a sok mászkálás miatt fárasztó, de kitűnő lehetőséget biztosít tömeggyilkosságok elkövetésére.

WATERWORKS — **

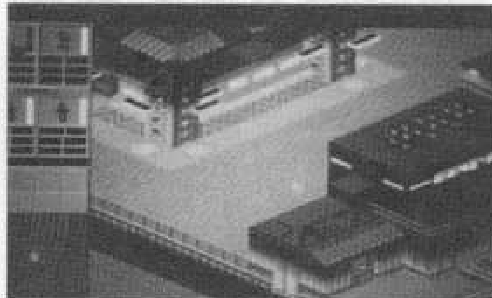
Elég könnyű mission. Először egy embert **PERSUADE**-olni kell egy bárban (a kereső majd segít eligazodnod), azután fel kell menni ÉNY-ra, és megtaposni a polgármester feleségét. Ezzel akarják megegyezésre bírni velünk (hogy büntetésként-e vagy kedvére tevésből kell a nejétől megszabadítanunk?).

MERCENARY CAMP DEFENSE — **

Ha van már jó **LEGS** meg **MINI GUN**-unk, akkor nagyon könnyű lesz. Rohanjunk el gyorsan a tábor túlsó oldalára (a délnyugatira), ott lőjük le a támadókat, majd fussunk vissza a hídhoz, de félúton forduljunk gyorsan délnek. Jó időzítés esetében pont oldalba kaphatjuk a következő turistacsoportot, végül vonuljunk a híd védelmére. Ott már csak egy kitartó idegenvezető fog zaklatni.

BUSINESS INIT — ***

Elég sok függ az időzítéstől, jó felszerelés pedig langyosan ajánlott. Max.-ra az adrenalint, el a nyugatra lévő megállóba, ott pattanjunk fel a vonatra (ha lekésnénk, számítsunk egy halom kiborg támadására). Ha nem sikerült volna, az aluljárórendszeren keresztül is meg lehet közelíteni a másik megállót, de akkor útközben sok vér fog folyni. A másik megállónál le, egy kicsit szaladjunk a síneken, szedjük le az őröket (fekete ruhában, mint a rendőröké), majd tiszta a terep. Ott már csak pár ellenfél lesz, meg egy fickó, akiért valójában jöttünk (kinyírni).



EX750 CAPTURE — ****

Ha van **MINI GUN**-unk, meg **CHEST**, akkor se ezzel, sem az **XPPFG CAMP**-pel nem lesz semmi gond. A gép kissé túlzottan taktikusnak tűnő tanácsait egyáltalán nem kell megfogadni, elég egy gyors támadás frontálisan. Itt egy lézert kell előbányászni, a bejáráshoz kocsi is kell (amiből persze gyorsan szálljunk ki, ha bent vagyunk a komplexumban). És azért nem árt megtisztítani a terepet amennyire csak lehet a kerítésen kívülről (a tankot pedig kilőni), hogy növeljük esélyünket. Odabent sokkal több lesz a lövöldözés mint az átlag, legyünk óvatosak.

XPPFG CAMP — ***

Ez az egyetlen lehetőség, hogy az **ENERGY SHIELD**-et ki tudjuk fejleszteni. A sok töltényen és életerőn kívül másra nincs szükség, a gyors támadás itt is nyerő.

THEY DONT LIKE IT UP EM — ***

Első dolog az legyen, hogy a két toronyőrt hozzuk le, azután ugorjunk a kocsiba. Megkockáztathatjuk, hogy azonnal bemegyünk a belső területre, de biztonságosabb, ha előbb körbejárjuk az épületet, áldozatokat keresve. Majd ha a ritkítás megvolt, menjünk be, s keressük meg a kis sajtkukacot, beszéljük rá, hogy ti jó fiúk vagytok.

Hiba esetén is kiír egy küldetést, ami külön poén (érdemes megnézni a **MISS99.DAT**-ot).

Végül pár tanács, az egészre vonatkozóan:

- A **MAP** felesleges, a **BUY INFO** pedig nem túl hasznos, ha kevés a pénzünk, hagyjuk ki őket nyugodtan.
- A legelső küldetésnél elég egy vagy két **SHOTGUN**-t, mindenkinek **MEDIKIT**-et, és egy **SCANNER**-t vennünk. Mindenképpen szedjük fel az **UZI**-s ellenfél fegyverét, és ha van rá lehetőség, akkor a többi hullát is fosszuk ki, így is szert téve egy kis zsozsóra.
- Az **UZI**-t fejlesszük ki, a lehető leggyorsabban (így vagy 1000 pénzbe fog kerülni), és ha már bejön egy kis adó (**TAX**), akkor nem árt majd keríteni minden embernek **MODS**-okat (a legfontosabb a **CHEST** és a **LEGS**). A következő kifejlesztendő fegyver a **MINI GUN** legyen (**AUTOMATIC**-ból már csak az van), és ha azt is tudunk elég kiborgnak venni, már majdnem nyert ügyünk van, megpróbálhatjuk a kicsit nehezebb **MISSION**-öket is.
- Az adó 30% elég ahhoz, hogy gyorsan szaporodjon a lakosság, és nekünk is becsordogáljon elég credit, de főleg a kezdeti szakaszban rá leszünk szorulva a növelésére. Ekkor mindig figyeljük a közvéleményt, mert nem okos dolog elveszteni a területet. Az 50-60%-ot még nagyobb bajok nélkül meg lehet úszni.
- Mindig használjuk ki azt a — feltehetőleg — bugot, ami miatt ha eladjuk a fegyvert, ugyanannyit kapunk vissza, mint amikor tele volt lőszerrel. A sűrű mentegetés segítségével (minden egyes kész küldetés után, 2x3 kiskanálnyi) pedig tovább takarékoskodhatunk, megóvhatjuk az embereinket a haláltól, mert az a legnagyobb pazarló, elveszik minden fegyvere, **MOD**-ja, s az új kiborgra megint vagyonokat kell költeni.
- Elkeseredni nem kell, ha rögtön nem sikerülne a kezelés elsajátítása vagy valamelyik küldetés, újrapróbálni lehet. Ha még a tizedik próbálkozás után sem tudnánk semmi jót csinálni, akkor azért el lehet kezdeni az önvizsgálódást.



A *BULLFROG* ismét megfelelt az igényeknek, de mi tagadás, nem a programozás/tesztelés területén...

● *HáPI*

ELITE II. »Frontier«

A stratégiai/lövöldözős játékok kedvelői megnyalhatják mind a tíz ujjukat... Ha valaki nem ismerné az első részt, az először olvassa el a CoV 1-X számait, ismerje meg, s ezután kezdjen e tipphalmazba, mivel — a tömörség érdekében — elég sokat építünk az ott leírtakra.

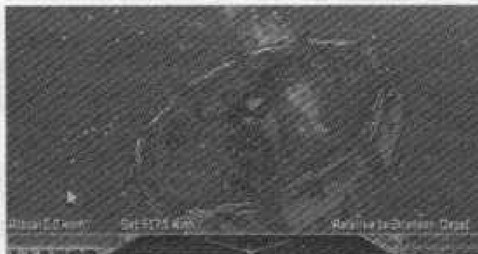
A sokkal-sokkal királyabb (feszített felületű!!) vektorgrafika és a PC-n kül *Adlib/Roland* (**GUS** is!) hang mellett rengeteg az egyéb stratégiai újdonság, pl. a gravitáció jobb figyelembevétele, bolygófelszíni közlekedés, legénység-toborzás, bányászat, rengeteg 'fejvadász' és egyéb küldetés stb... Mivel elég komoly rangot/rengeteg tapasztalatot szereztünk immáron 3 hétnyi játékkal, rengeteg hintet is leközlünk, nem csak lame módra a billentyűzetkiosztást és a kerettörténetet :). A bill.-kiosztását csak a cikk végén ismertetjük, mivel elsőre jobb, ha egy próbafelszállást végzünk. Először is, click az '**F3**'-ra (a hajó bejegyzése, felszereltsége, inventory, az üzemanyagtartályok betöltöttsége).

Az első képernyőn (**Ship Equipment Status**) a következők olvashatóak le:

- **A hajónk típusa:** Eagle/*Egale*/**Cobra 3**.
- **A hiperugró típusa, hatótávolsága és pillanatnyi üzemanyaga**: Class 1 Hyperdrive, 8 fényév, 100%/*Interplanetary, 0 fényév*/**Class 2 Hyper, 8 fényév.** Itt jegyezzük meg, hogy nemcsak a hiperugrótól, hanem a hajó típusától is függ, hogy adott hiperugró mekkora távolságra képes. Ezt hajó vásárlása/megtekintése esetén a jobb alsó sorban láthatjuk. Itt látjuk azt is, hogy egyáltalán milyen hajtóművek szerelhetők fel a hajóra: a nagyobb legénységűekre/tömegűekre csak komolyabbak etc... Kezdőknek: a **Military** hajtómű a lényegesen drágább **Military Fuel**-t eszi, míg a sima **hyper**-hajtóműnek elég a hidrogén is.
- **A normál pajzsok a hajón:** mindhárom 0.
- **A hajó felszerelése:** scanner, autopilot, atm. shield/*scanner*/**scanner**. (Látható, hogy nem hiába ajánlott az 1. indulási hely!)
- **A hajó első/hátsó fegyverei:** mindhárom esetben első 1 MW pulse laser.
- **Raktér,** ebből használt, és emberek szállítására (lásd a küldetéseket) alkalmas kabinok száma.
- **Pénz:** mindenhol 100.

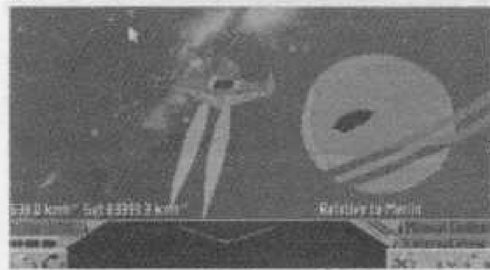
Itt normál betűvel a **Ross** 154, *italic*-kal a **Mars** és **bold**-dal a **Lave** kezdőpozíciót választók kezdeti felszerelését írtuk le. Elterjedt egy olyan tört PC-s verzió is, ahol a **Mars** esetén töménytelen a pénzünk (a barom trainer-ek miért szúrták el!), természetesen és egyben szerencsére az eredeti verziónak nincs ilyen könnyítése.

Bár az üzemanyag — ha nincs a raktáron — általában épp elég a hatótávolság 80%-án belüli állomásokon való dokkoláshoz, viszont ha nem akarunk útközbeni meglepetéseket (pl. egy finom *Internal Fuel Tank empty* üzenetet), jó lesz azt is benyomni a raktérbe.
Eladni/venni akármelyik menüből '**F4**'-re, és ott a *Stockmarket* választása után lehet. Nem írjuk ki, hogy hol mi kapható (majd a pénz-gyorskeresés szekcióban olvassa el mindenki a *Best Buy*-helyeket!), inkább jöjjenek a hintek. Meglepetés, hogy lehet szemetet is venni minden mennyiségben (tonnájáért, hogy elvisszük, 0.5-0.7 dollárt kapunk, s az már a mi bajunk, hogy hol szórjuk ki), csak azután vigyázzunk vele (nem megfelelő helyen kidobva, 10 rongyra is megvághatnak!). Itt vegyünk mindig üzemanyagot!
Az '**F4**'-nél maradva, pár dolog: **Shipyard**, és ezen belül: **New...ships**: hajóvétel/eladás. Figyeljük a legénységszámot és a súlyt is! A *súly* itt nem műveletlenségből súly (és nem tömeg), hanem azért, mert nem mindegy, hogy milyen gyorsasággal tottyanunk le egy bolygó felszínére... (lásd a leszállási hinteket). Még később szólunk a **Best Buy** hajókról pro és kontra.



Még a **Shipyards** alpontról:
Upgrades: kiegészítések (mindenféle jó!)
Repairs (na vajon mi?).

Visszatérve az '**F3**'-ra, az előbb tárgyalt *Ship Equipment Status* után következő infoscreen a **Profile For Commander XY**, ami a szokott rendőrségi bejegyzéseket, elit besorolásunkat tartalmazza. Ha van a raktérben valami, akkor ezután jön az **Inventory of the Ship** (a cuccok mellett click: kidobunk egy tonnát, ha az űrben vagyunk), és ha van bányászfelszerelésünk, akkor a bányászati infók is.
No tehát, checkeltük, hogy minden rendben van-e, van-e hyperjumper-ünk, és vettünk még legalábbis némi üzemanyagot. Ekkor jöhet a hiperjump céljának kiválasztása, vagy ha csak a közelben (naprendszer/adott bolygó) akarunk navigálni, akkor simán az autopilot belövése.
'**F2**' kapcsol a térképre, ezt mouse-zal (lenyomott '**R**' gomb) forgathatjuk a térben ('**F9**' kapcsolgatja a display opciókat). Amennyiben nem 0% a hyprdrive üzemanyaga (és ha egyáltalán van hyperdrive!), a középponti bolygó körül egy lila kör van. Ezen belül ha mászkálunk a **kurzorvezérlő gombokkal**, akkor a bal alsó sarokban mindig látjuk, hogy a pillanatnyilag a képernyő közepéhez legközelebb eső naprendszerre elég-e az üzemanyag (ha nem, akkor vegyünk még; ha — hisz 3D-ben is messzebb lehet alul/felül valami — **Out of Reach** a kiírás, akkor keressünk közelebbi világot). Szerencsére közben a **scanner/weapon** ablakban látjuk az adott világ tömör leírását (lényegretörőbb szerencsére, mint a 'Jobbára ártalmatlan'...).
Ekkor '**F1**'-re váltva már felszállhatunk. Ehhez előbb általában **Launch request**-et kell kérnünk a helyi hatóságoktól ('**F3**', felső menüpont), amit kezdőknek minden további nélkül megadnak. Ezután '**F7**': felszállás.
Ha űrállomásról szálltunk fel, de az istennek sem akar kimászni a dokk-kapun a hajónk, akkor nincs elég **Internal** üzemanyag a motorban. Földről felszállva, 200-300 méterre felemelkedve már húzhatjuk is fel az orrot, és '**ENTER**'-rel adhatjuk a gázt. Ezt megcsinálhatjuk kis hajóknál (nagyobbakat az ilyen rögvest tönkreteszi, azokat csak lassan lehet a légkörből kiemelni). Ha felfelé suhanunk, akkor érdemes az **időkapcsolót** feljebb állítani (de erről majd később is szólunk). Akkor nézünk a leginkább energiatakarékos, leggyorsabb irányba, ha arrafelé mintegy 'ablak nyílik' az űrre.



Hamarosan megjelenik az '**F8**' ikonja: mehet a hiperugrás!

Ha megérkeztünk, akkor akár van **Autopilot**-unk, akár nincs, irány az '**F2**', és mégegyszer '**F2**' (kurrens naprendszer). Lehet, ki/be kell zoomolnunk, ha nem látnánk elsőre sokat. Ekkor nyomjunk '**F10**'-et, ekkor pozícionálhatjuk az **autopilot** (vagy legalábbis a tájékozódási rendszer) végcélját (click valamelyik bolygóra). Ezután már a zoom-utasítások erre a bolygóra vonatkoznak majd, tehát zoomoljunk rá addig, amíg vagy az űrállomásai, vagy a felszíni leszállópályái elő nem tűnnek. Ekkor megint '**F10**', és click a kívánt végcélon: nemcsak elnavigál az autopilot az adott bolygóhoz, hanem le is száll, mégpedig bonyodalom nélkül! Figyelem! Ha nincs **Atm. Shield**-ünk, akkor CSAK légkör nélküli helyekre szálljunk le!
Kilépvén ('**F1**'), nyomkodjunk '**F7**'-et, ez kapcsolgat a be-és kikapcsolt motorok (űrben a sebesség marad, de üzemanyag nem fogy), illetve az autopilot között. Váltsunk az utóbbira (üzemmód: jobb alsó sarok).

Az autopilot, láthatóan (lásd az ***Elite 1*** landolószerkezetét), központi szerepű. Ha a második vagy a 3. bolygóról indulnánk, akkor ilyenünk nincs, és mivel az 1200 pénz körül van, valószínű, hogy egy ideig nem is lesz. Főleg azért, mert kezdetben rengeteg üzemanyagot elvisz majd a célon való állandó túlfutás.
Hogy is manőverezzünk autopilot nélkül? Az '**F2**' térképmenüben itt is clickelgessük ki az '**F10**'-es ál-autopilot-belövést, mert ezzel legalább látjuk majd a helyes irányt és távolságot. Ezután '**F1**'.
Ha messze van a célpont, nyugodtan nyomjuk az '**ENTER**'-t, és kapcsoljunk a bal oldali nyilaknál (az idő múlása) a leggyorsabb fokozatra. Ha közeledünk, a sebességet drasztikusan csökkentsünk (ne feledjük, hogy reálisabb időskálával a sebességcsökkentés is sokkal lomhább, mint az idő leggyorsabb múlása esetén!), és általában nem árt minimum a második leggyorsabb időtúlpörgetésre kapcsolni, ugyanis a leggyorsabb fokozatban a legtöbb űrtárgy saját mozgása már igen zavaró és nagyon nehezen követhető lesz.
Ezt az állandó sebesség- és időzsugorításcsökkentést mindaddig ismételjük, amíg a céltárgy közvetlen közelébe nem értünk.
Gyakori hiba, hogy túl gyorsan közelítünk meg egy célpontot, és jócskán túlfutunk rajta. Az ilyenkor szükséges 180 fokos fordulat után többen meg fognak döbbeni, hogy miért csökken olyan drasztikusan a sebesség, ha az '**Enter**'+ '**Right Shift**'-tel azt állandó, magas értéken tartják. Nos, valahogy csak be kell gyorsulni a másik irányba is (na ez sem volt az ***Elite 1***-ben!), ne

féljen senki, előbb-utóbb előre is fogunk haladni!

A bedokkolás ugyanaz, mint az első részben, természetesen mindig kérjünk előtte engedélyt rá.



A bolygóra való leszállásokhoz segély: elég trükkös a dolog, ha túl súlyos a hajó/a rakomány. Ha ez van, mindig nézzük meg az adott bolygó tömegvonzását. Ha az nagyobb, mint a földi egynegyede, már problémáink lehetnek! (A három kezdőűrhajóval általában semmi baj). Egynegyedes aránynál egy **Imperial Courier** eredetileg 400 tonnás súlya 120-ra csökken, ez még viszont nem elég arra, hogy ne féltéglaként zuhanjon!
A gyári kézikönyv megemlíti, hogy kicsit felhúzott orral szálljunk le, ugyanis ez csökkenti a sebességet. Nos, ezt csak az utolsó métereken érdemes bevetni, mert különben úgy elmászunk az eredeti helyünkről, hogy biztosan széttörünk egy-két ablakot. Csináljuk tehát azt, hogy 150 km/h sebességgel, felhúzott orral ereszkedünk, majd 15-20 méteres magasságnál lenyomjuk a sebességet ('**Right Shift**') 0-ra, és az a gép orrát lenyomjuk. Minél nagyobb a kölcsönhatásban szereplő bolygó, illetve hajó tömege, annál magasabbra kell az orrot felhúzni. Az előbb említett **I.C.**-rel általában szinte teljesen vertikális orral tudtunk csak leszállni!

A beígért hintek:

1. Hogy gyilkoljunk orvul?

Ha már közepes *Elite* rangunk van, a hirdetők között már jó eséllyel szemezgethetünk felbérelésekért. Gyerünk az elvégzendő gyilkosság helyére!
Ha bolygón kell gyilkolnunk, először is szálljunk le az űrkikötőn kívüli területre, és itt várjunk a megfelelő időpontra (timeskip — csak azután vigyázzunk, mert 23 év után nekünk is meg kell halnunk :(). Ha űrállomás mellett várunk, vigyázzunk, hogy mindig legyen rálátásunk a dokkra, azért hogy lássuk, mi jön ki. Mentés.
Másodprecre pontosan megjelenik az áldozat. Előtte pár pillanattal emelkedjünk fel, ha bolygón vagyunk.
Kétféle lehetőségünk van az áldozatok likvidálására. Az első a már megszokott: eredjünk utána, és tüzeljünk rá, ahogy csak tudunk. A sebességgel (a beállított, nem az aktuális!) vigyázzunk, nehogy túlrepüljünk rajta!
Természetesen ekkorra már a rendőrség a sarkunkban lesz, de mi CSAK az áldozatra koncentráljunk! Ezután, ha sikerült a gyilkosság, amilyen gyorsan csak lehet, tűnés egy másik naprendszerbe! Kapunk egy rendőrségi bejegyzést, de a legal státuszunk tiszta marad.
A második már több felszerelést kíván: **hyperspace cloud analyser**, és egy olyan *hyperdrive*, ami többet bír, mint az áldozat hajtóműve (15 fényév már elég). Akinek megvan a gyári kézikönyv, annak a 32. oldalán vannak bizonyos távolság megtételéhez szükséges idők (de rá is lehet jönni természetesen :). Kövessük az áldozatot, de ne lőjünk rá. Amikor elszelel, használjuk fel a **hyperspace analyzert** (megtudjuk, hova is tart). Ha megfelelő minőségű hajtóművünk van, jópár órával előbb érkezünk meg, mint ő. Ugyanott fog megjelenni, ahol mi is megjelentünk (tehát várjunk ott, hátulról lesben állva). Ha megérkezik, támadás!

Hajóválasztási tanácsok

Mindig az orientációnktól (áruszállítás/fejvadászat) függően vegyünk hajót. Egy **Asp** egy **4**-es hyperdrive-val a másodikra pont ideális, áruszállításra pedig alkalmatlan.

Imperial Courier: Előny: jó nagy darab, így szinte minden belefér (de lásd a már említett gravitációs-leszállási és a méretéből adódó akadály-ütközési problémákat!). Ráadásul a méretéhez képest jól menőverezik.
Hátrány: legalább 7 pajzsgenerátort igényel (mindent eltrafál, amit csak látunk a főablakban); nincs a *fuel scoop* számára helye; na és aki anti-imperialista: csak kedvenceinek világain vásárolható! Rengeteg üzemanyagot zabál.
Összefoglalva: áruszállításra kiváló.

Asp Explorer: Előny: na, ez meg éppen ellenkezőleg, elég apró, nem kell neki annyi pajzs. Jól manőverez. Nagyon jól gyorsul és a hyperspace kapacitása is előny. Ráadásul van a *fuel scoop* számára hely rajta (=sokkal-sokkal olcsóbb hidrogén). Összefogl.: mászkálásra jó.

Tiger Trader: *fuel scoop* rakható rá, és megfelelően nagy darab. Hátrány: annyira jól nem manőverez, mint a **Panther**, ráadásul ide már kell nagyszámú legénység (ami viszont hasznos lehet egy nagyobb, még több embert igénylő hajóra való továbblépéshez).

Panther Clipper: Na ez a nonpluszultra! Van fuel scoop-ja. **Hiányosság:** pocsék manőverezhetőség, elég nehezen kezelhető fegyverzet, és háromszor annyit zabál, mint egy I.C. **Összefoglalva:** ez inkább felfedezőűrhajó (erre is szolgál a **plasma accelerator**).

Az előbb már szóba került *a fuel scoop*. **Hogyan használjuk?**

A következők feltételezik az egység, valamint a **conversion unit** meglétét.
Legjobb az autopliot-ra hagyatkozni, amikor az adott bolygót megközelítjük (az állítja be ugyanis a bolygóhoz képest (forgási) sebességet). A sebességet vegyük le 15-20000 km/h-ra, és **lassan** (az időgyorsítást kapcsoljuk be!) csökkentsük (kicsit ereszkedve). Hamarosan értékelhető mennyiségű légkör lesz körülöttünk, sőt, a magasságunk is 0 méterre csökken (ugyebár egy gázóriásnak nincs felszíne...). Ekkorra próbáljuk a sebességet úgy 3000-5000 km/h közé leszorítani, és most váltsunk vissza valós időbe; elkezd dolgozni a fuel scoop.

Még a témakörhöz tartozik az, hogy **hogyan bányásszunk**.

Ehhez szükségünk lesz egy **MB4** bányászszerkóra. Bányászás előtt profivá kell válnunk a hidrogén-**scoop**olásban és a cikk elején tárgyalt leszállásban (ugyanis olyan bolygóra lesz érdemes leszállni, ahol szinte nincsenek települések, így az autopilotot sem használhatjuk — itt várhatjuk, hogy egyáltalán találjunk valamit). A bolygó hőmérséklete legyen emberi. Ha leszálltunk, szedjük elő az **MB4**-et, és hagyjuk ott. 6-8 hónap múlva jöjjünk vissza érte, ekkorra már egy halom cuccot bányászott elő (lehetőleg max. 1-2 km-re szálljunk le tőle!)

Melyik naprendszer hol van?

Tudniillik így egy küldetést elvállalva nem kell a térképen keresgélni.

ACHENAR 0,-5 - A királyság fővárosa.
ACKWADA -5,-3 / **ACKENPHI** -4,-4 / **ALIOTH** 0,4 / **ALTAIR** -2,1 / **ANLAVE** 0,3 / **ARTURUS** -2,0 / **AREXACK** -1,5 / **AYETHI** -3,1 / **AYMIAY** 1,4 / **BEDAHO** -4,-2 / **BETA HYDRI** -1,-2 / **CEMIESS** -1,-3 / **ENANESS** -5,0 / **EPSILON ERIDANI** 1,0 / **ETA CASSIOPEIA** 0,2 - Szövetségi bázis / **EXBEUR** -4,3 / **EXIOCE** -1,3
EXLAGRE -5,3 - Tudósfélék lakják, az érdeklődésük is ilyen.
EXTILA -5,-1 / **FACECE** 0,-5 / **FAWAOL** 2,-3 / **LAEDIA** -5,1 / **LAVE** -2,-6 / **LIAEDIN** 4,3 / **PHIAGRE** 1,-3 / **QUPHIETH** -3,0 / **RIEDQUAT** -3,-5 / **ROSS 128** 0,0 / **ROSS 154** -1,0 / **SIRIUS** 1,0
SOL 0,0 - szövetségi főváros
TAU CETI 0,0 / **TILIALA** -4,-2 / **WOLF 630** -2,-1 / **ZEAEX** 3,-2 / **ZEARLA** -6,1 / **ZEESSZE** 0,-6 / **ZELADA** 1,4

Make-money-fast
(kezdőknek ajánlott gyors pénzszerzés)

- Ilyen pl. **Cemiess**-ről **Precious Metal** szállítása oda, ahova ezt megengedik, pl. **-2,-2**-re. Hogy csináljuk a dolgot? Mazsolázzunk a felhívások között egy bizonyos **Judd**, illetve egy **Patrick** ajánlatáért (a többi veszélyes lehet — rendőrség!). Bevétel: kb. 3500 $/tonna.
- **Urlaay** <—> **Zeaex**: ezek között robotokkal érdemes mászkálni (Urlaay-en kb. 450-ért vegyük, Zeaex-en kb. 1500-ért adhatjuk el!)
- Ezenkívül még felhasználhatjuk a bolygók gravitációját a saját, kifelé irányuló felgyorsulásunkhoz (ez egy c00l, bár meglehetősen értelmetlen dolog — csak ha nincs üzemanyag, akkor érdemes megkísérelni)



És most harci praktikákról pár szó:

1. A szokásos húzások:

- A szokott lövöldözésre/rakétakilövésre mindenki rájön majd (az egérrel az alsó infoscreen-t lehet a scanner-ről átkapcsolni a fegyverscreen-re, és itt is lehet a rakétákat kilőni stb...).
- Ha min. 4 MW-os **beam laser**-ünk van, nagyon könnyű vele elintézni a max. 16 tonnás hajókat (kék a scanneren). Természetesen itt sem a vaktában lövöldözésre gondolunk, hanem az okosan manőverezős puffogásra.
- Ha lőnek ránk, természetesen azonnal forduljunk szembe a támadóval, olyan 5 foknyit emeljük ki a hajót (így már nem talál el), és gyerünk előre, hogy a határvolságunkon belül legyen a hajó. Ezután gyorsan lassuljunk le (hogy ne rohanjunk bele/túl rajta), és támadás. Ekkor a gép hátulját támadjuk, és a jó fegyverzetű hajóknak sem lesz idejük arra, hogy használják azt. A kicsik még megfordulhatnak, de egy olyan kisebb hajóval sem találkoztunk eddig, ami ellen nem lett volna elég 7 pajzsgenerátor.
- Ha támadnak, max. sebesség, és gyerünk felfelé/lefelé (hogy a hátába kerüljünk). A radaron nézzük, hogy mikor van a hajó pont alattunk. Ekkor sebesség le, 180 fokos fordulat.

2. Amikor nagy a baj:

- Akkor használjuk a következő taktikát, ha eléggé megszorongattak, és már a pánik határán vagyunk.

Ha elölről lőnek, 90 fokos fordulat, és '**ENTER**' pár másodpercig. Ezzel túlfutunk az ellenfeleken, és ekkor 90 fokos fordulat.

3. Rakéták:

- Ha az autopilot-nak valamit beállítottunk, akkor akár már lőhetünk is! Sokkal jobb ötlet, ha arról szólunk, mi van, ha ránk lőnek ki valamit hátulról.
  Motorok ki, majd max. sebességgel előre (a gyorsulás még elviselhető egy jobb hajóban!), és várjunk addig, amíg a rakéta nincs fél/másfél kilométerre a hátunk mögött. Ekkor 180 fokos fordulat, és sebesség le. Ekkor elölről látjuk a drágaságot (leszedni inkább csak *beam laser*-rel lehet!).

Végül, a billentyűzet-kiosztás: (a zoom kivételével mindegyik elérhető egérrel is!).

A főmenü:
'**F1**' - A **kilátást** kapcsolgatja át: hátra; külső nézet; előre.
Az üzemmód megnevezését láthatjuk a képernyő jobb alsó sarkában, közvetlen az ikonok felett is!

'**F2**' - **Map** (térkép)

1. **Galaxistérkép** — ezen belül a megváltozott ikonok:
   '**F6**': Egy adott naprendszerről infó:
   - '**F7**': Kurrens és kevésbé kurrens import- és exporttermékek, tiltott áruk.
   - '**F8**': Társadalmi rendszer, népesség stb...
   - '**F10**': Vissza;

   '**F7**'/'**F8**': Be/kizoom-ol
   '**F9**': Ez kapcsolja az opciókat, amik a térkép megtekintése közben segíthetnek/zavarhatnak (a főmenüből a kiírásokat '**F10**' kapcsolja!)
   - '**F7**': A naprendszerek közötti vonalakat húzza be.
   - '**F8**': Rácsozás be/ki.
   - '**F1'0**: Naprendszer-nevek be/ki.

   '**F10**': A kurrens univerzum (változtatható, bár az Amiga verzióban a mi Tejútunk többször is megtalálható, valószínű valami integer bug miatt)
2. Na ez, amit az Autopilot-hoz használnunk kell, a kurrens naprendszer térképe (ez is eltolható a térben, és a bolygómozgás is nyomon követhető a jobb alsó időkapcsolók segítségével).
   '**F7**', '**F8**': **Zoom**
   '**F9**': megint csak opciók, mint előbb.
   '**F10**': az autopilot/hiányában a célkereszt belövése (click ide, majd a célra)

'**F3**': Info a hajónkról (fent tárgyaltuk).
'**F4**': Kommunikációs menü (tágyaltuk; az űrben segélykérés, leszállási engedély)
'**F5**' (illetve click a radarképernyőre): fegyver/radarscreen váltás.
'**F7**': Bolygón felszállás (ha engedély kell rá, egy felkiáltójel van az ikonon!). Máshol Normál üzemmód/motorok ki/(autopilot) üzemmódválasztó. Ha a motorokat kikapcsoljuk, az természetesen NEM jelent fékezést az űrben! (Fékezni a '**jobb shift**'-tel lehet).
'**F8**': Hyperspace-ugrás, ha a célt már beállítottuk.
'**F9**': Gáz;
'**F10**': (szinte minden menüben ez a funkciója, kivéve, amikor az autopilot végcélját adja meg!): kiírja-e a tárgyak mellé a nevét is.
'**Jobb shift**'/'**ENTER**': Sebesség le/fel.
'+/—': Zoom;

• *DADA*



A program segítségével a vietnami háborúk borzalmaiba nyerhetünk bepillantást, ahol az amerikaiak oldalán harcolva kell a szegény vágottszeműek népsűrűségét csökkentenünk.

A játék elején a főmenü jelentkezik be:
- **START CAPTAING** - új játékot kezdeni;
- **CONTINUE CAPTAING** - a régit folytatni (ha van);
- **PRACTICE MISSIONS** - gyakorló küldetések;

Ha új játékot kezdünk, akkor az évszámra clickelve válogathatunk a csapatok közül 1966-tól egészen 1969-ig (gondoljuk mondani sem kell, hogy minden csapatnál különbözőek a küldetések).

Most kicsit bővebben a csapatokról.

- **NEXT RECRUIT** — opcióval megválaszthatjuk azt a katonát, akivel a játék közben akarunk lövöldözni;
- **PREVIOUS RECRUIT** — visszafelé „lépegethetünk" a katonák között;
- **START CAPTAIN** — a küldetések megkezdése;

Mielőtt azonban fejest ugranánk a küldetésekbe, ismerkedjünk meg egy kicsit alaposabban a legényekkel.
A képernyő jobb alsó részén láthatjuk a fickó arcképét ettől balra és lefelé a jellemzését (a biography alatt):
SEAMAN — tengerész
SIGNALMAN — matróz
TORPEDOMAN — torpedós
GUNNER'S MATE — másodlövész
ELETRICIAN'S MATE — elektroműszerész
BOATMAIN'S MATE — hajós
RADIOMAN — rádiós
DIVER — búvár
ENGINEMAN — gépész
Alatta találhatjuk az illető nevét, életkorát, születési helyét, és fegyverét. Az öt féle/fajta fegyverből egyiket sem emeljük ki, mert nincs olyan nagy különbség közöttük.
A fazon képe alatt még olvashatjuk magasságát (no nem cm-ben). A **RATING**-re clickelve további infok birokába juthatunk, megtudhatjuk, hogy egy kommandós az alábbi képességeket hogyan tudja:
RIFLE — puska használata
PISTOL — pisztoly használata
SHOULDER — vállfegyver használata
AUTOMATIC — gépfegyver használata
THROW — hajítófegyver(ek) használata
OBSERVE — megfigyelési képesség

RADIO — rádióhasználati képesség
STRENGTH — erő
AGILITY — gyorsaság
(Gyengébbek kedvéért, minél hosszabb a képesség melletti csík, annál jobb.)
Ennyit erről, a **START CAPTAING**-et választva megadhatjuk a figuránk nevét, és egy kis töltögetés után az eligazításokon vehetünk részt. Középen a térkép, a villogó téglalap a bevetés színhelyét mutatja.
A térképtől jobbra a dátumot láthatjuk, és a küldetés célját, amik a következők lehetnek:
DEMOLITION — robbantás
AMBLUSH — leskelődés
OBSERVE — megfigyelés
PATROL — járőrözés
RESCUE — kimentés
A **NEXT**-tel a küldetést mozgó filmen is ismertetik, elmondják, hogy mi az elsődleges (**PRIMARY**), és a másodlagos (**SECONDARY**) feladatunk, továbbá ismertetik velünk azt is, hogy milyen alakulat visz ki, illetve hoz vissza minket a bázisra. A report utolsó mondata az ellenfél erősségét jelemzi:
EXTREMELY HEAVY — nagyon erős
HEAVY — erős
LIGHT — gyenge
A **PATROL ORDER**-re clickelve kimerítő infot kapunk.

Legfelül a helyszín, alatta:
TIME — időpont
FIRST OBJECTIVE — elsődleges feladat
SECOND OBJECTIVE — másodlagos feladat
INSERTATION TEAM — a helyszínre szállító alakulat neve
EXTRACTION TEAM — a kimentő csapat neve
FIRE SUPPORT UNIT — a harcban segítő alakulat neve
BREAK CONTACT UNIT — ?
Ez utóbbi négy alakulat a következő lehet:
BOAT SUPPORT UNIT — hajó
SEAWOLF HELICOPTER — helikopter
BRONCO AIRCAFT — repülőgép (Csak harcban nyújt segítséget!)
WEATHER — időjárás (leggyakrabban):
CLEAR — tiszta
HOT- forró
HUMMID — nyirkos
TIDE — apály, dagály váltakozása
TERRAIN — terep adottságai (leggyakrabban):
SWAMP — mocsár
JUNGLE — dzsungel
FARMLAND — falu
DELTA — folyó elágazás
Alatta még egyszer az ellenfél erőssége.
Miután a **NEXT**-tel kiléptünk, ráclickelhetünk a **MARCHING ORDER**-re ez azt mutatja, hogy a csapat négy tagja mit visz magával, és hány darabot. Mi vagyunk a felsoroltak között az elsők, mivel mi vezetjük az alakulatot (**POINT MAN**). Mögöttünk az **OFFICER-IN-CHARGE**, utána a **CARPSMAN**, és az utolsó a **REAR SCURITY**. Az **STR** a képzettség fokát jelzi, ezek lehetnek sorrendben:
GREEN — zöldfülű (abszolút kezdő)
NOVICE
VETERAN
ELITE
A **NEXT**-tel kiléphetünk a **MARCHING ORDER**-ből, és egy újabb **NEXT**-tel egy rövid beszélgetést olvashatunk, majd kezdődhet a buli.
BILLENTYŰFUNKCIÓK:
'**ESC**' — a küldetés befejezése
'**F1**' — előrenézet
'**F2**' — külsőnézet
'**F3/F4/F5**' — segédalakulatok
'**F9**' — (ha van befogva) ellenség képe, ilyenkor a nyilakkal foroghatunk, közelíthetünk, és távolodhatunk
'**1**' — fekvés
'**2**' — térdelés
'**3**' — felállás
'**FELFELÉ NYÍL**' — haladás előre két fokozatban (**SLOW** — gyaloglás, **RUN** — futás)
'**LEFELÉ NYÍL**' — ha haladunk, akkor lassítás, majd megállás (**STOP**), illetve hátrálás (**BACK**)
'**JOBBRA NYÍL**' — fordulás jobbra
'**BALRA NYÍL**' — fordulás balra
'**Q**' — lecsúszás fekvésbe
'**G**' — gránát hajítása, és mennyiségének mutatása (**OUT OF RANGE** — az ellenség túl messze van ahhoz, hogy gránáttal eltaláljuk).
'**R**' — fegyver utántöltése, illetve fokozatainak beállítása:
SINGLE — egyesével lő
SEMI — hármasával lő
FULL — huszasával lő
Alakzat:
'**L**' — Oszlopban állnak
'**I**' — az utolsó emberünk kivételével mindenki előre néz
'**D**' — mindenki ellenkező irányba néz
'**V**' — ékalakban állnak
Fegyverhasználat:
'**F**' — tüzelés lőtávon belül
'**T**' — embereink a célpontunkat fogják lőni (ha van)
'**W**' — embereink figyelnek, és ha meglátnak bármilyen ellenfelet, azonnal tüzet nyitnak rá
'**C**' — a tüzelés beszüntetése
Egyéb hasznos lehetőségek:
'**S**' — keresés, embereink ilyenkor elkezdik keresni a hulláknál található cuccokat. Sikeres, illetve sikertelen keresés után a következőket olvashatjuk:
PRISONERS CAPTURED — túszok, hadifoglyok száma
WEAPONS CONFISCALED — elkobzott fegyverek száma
DOCUMENTS CONFISCALED — elkobzott iratok száma
'**H**' — mindenki megáll
'**J**' — az elkóborolt embereink visszacsatlakoznak hozzánk
'**M**', '**SPACE**' — térkép
A térképről egy kicsit bővebben:
Ha térképmódba váltunk, akkor a képernyő legnagyobb részét a térkép fogja elfoglalni (ki hitte volna).
Az '**1**' billentyű lenyomásával a térképen a mi csapatunk tagjait láthatjuk (kék pöttyök), és a területet, amit belátnak (fehér terület), valamint, ha van, az ellenséget (piros pöttyök).
A csapatnak, illetve az alakulatnak innen is adhatunk parancsokat. Jobb oldalon középen láthatunk még egy rövidített infót a csapatról:
TEAM — alatta a csapat tagjait találhatjuk sorrendben (a **POINT** mi vagyunk, és a **REAR** az utolsó ember) A katonák sérülését a betűk színei is jelzik:
kék — nem, illetve könnyen sérült
szürke — súlyosan sérült
világos szürke — halott
POS — a csapat jelenlegi testhelyzetét:
UP — áll
CR — térdel
PR — fekszik
SPD — a csapat tagjainak sebességét láthatjuk (Vannak, akik nem nagyon bírják az iramot, illetve ha az embereik közül valaki súlyosabban megsérül, akkor az lelassul, és várni kell rá.)
HDG — a katonáink látószögeit mutatja
WEAPON — a csapat fegyverzetét, és a muníció mennyiségét mutatja
Felette:
'**1**' — csapat parancsok+infók
'**2,3,4,5**' billentyűk — rádionkon keresztül parancsokat adhatunk a külső alakulatainknak:
HAJÓKNÁL — a team orders-be:
'**B**' — segítséget kérhetünk
'**K**' — a tüzet beszüntettethetjük
'**E**' — a küldetésben kijelölt kimentési pontra hívhatjuk a hajót
HELIKOPTEREKNÉL — a team ord.-be:
'**U**' — segítséget kérhetünk
'**K**' — a tüzet beszüntettethetjük
'**R**' — szükséghelyzetben kimentetthetjük magunkat a helikopterrel
'**E**' — a küldetésben kijelölt kimentési területre hívhatjuk a helikoptert
REPÜLŐGÉPEKNÉL — a team ord.-be:
'**A**' — segítséget kérhetünk
'**K**' — a tüzet beszüntettethetjük
Mindhárom alakulatnál az '**O**' billentyűvel „pihenőt" adhatunk
'**Z**' — közeledés a térképen
'**X**' — távolodás a térképen
'**P**' — ezután váltsunk térképre, majd nyomjunk meg egy háromnál nagyobb billentyűt, és válasszuk a **STEAL TEAM A**-t. Ekkor az utolsó kettő katonánknak adhatunk külön parancsokat:
'**H**' — mindketten megállnak
'**S**' — mindketten keresnek
'**P**' — az elsődleges, illetve a másodlagos célponthoz vonulnak
'**J**' — mindketten visszacsatlakoznak
'**L**' — embereink lopakodva folytatják az utat
'**I**' — aki ismeri a szalonka nevű madarat, az tudja, hogy nagyon rejtőzködő, embereink sem fognak többet csinálni, csak ha ellenséget észlelnek: lebuknak, és kivárják, hogy az elég közel legyen ahhoz, hogy golyót eresszenek bele
'**D**' — ha elérték a célpontot, és a feladat robbantás, akkor e parancs kiadásával robbantattathatunk, ilyenkor a DEMO felirat melleti szám visszafelé kezd számolni, és ha eléri a nullát akkor.... BUMMMMM
'**V**' — ?

Egy küldetésnek akkor van vége, ha a **POINT MAN**-t (azaz minket) lelőnek. Sikeres illetve sikertelen küldetés esetén is először visszakerülünk az eligazításra, ahol a szürke négyzetre clickelve értékelik a munkánkat. Nagyjából ugyanezt, de kicsit hivatalosabb, és bővebb formában olvashatjuk a **POST-MISSION REPORT**, illetve a **HISTORIC REPORT**-ban.
A **NEXT**-tel — ha sikeres volt a küldetésünk — előreléptetést, és új küldetéseket — ha nem — akkor egy szép temetést kapunk.

Végül néhány TIPP, INFO:

- Hadifogjokat úgy lehet szerezni, hogy csupán pár méter távolságra megközelítjük, ha ilyenkor feltett kézzel megáll, akkor a **SEARCH** ('**S**') opcióval elfoghatjuk, de ha nem adja meg magát...
- Ha sok ellenfél van egy „csomóban", akkor egy gránát hajításával semlegesíteni lehet a rossz fiúkat.
- Csak akkor érdemes lőni, ha a célzó piros.
  ENEMY SIGHTED — az ellenség észrevett minket
  ENEMY — az ellenség támadásba lendült
  UNDER ATTACK — egyszerre több helyről is tüzelnek ránk

A proggy nem rossz, bár a vektor leginkább az *LHX*-re emlékeztet, ami jónéhány évvel ezelőtt készült.

Szerintünk '93-ra az ember egy kicsit többet várna az ilyen cégtől. Az például megdöbbentett, hogy a lövések színe piros, meg zöld, és az ellenfelet baromi nehéz eltalálni (persze akkor nem, hogyha huszasával lövünk).

Kevés az ellenség (kettő fajta), és nem is egyszer előfordult az is, hogy az (élő) ellenség fölött egyszerűen átsétáltunk, és az nem lőtt le. Azért nem kell sírni, a hangulata nagyon jó, a rengeteg féle hangeffekt, kiáltások, és beszédek ezt a hangulatot csak tetőzik. Bátran ajánlhatjuk a lövöldözős megszálottaknak.

• *DUKE*

SpV - CoV — Évkönyv — PC-s játékok katalógus

1942 (SpV 25) / • 3D POOL (Évk '93-94/+4) / • 3D MESSAGE MAKER (Évk'92/64) / • 4x4 OFF ROAD RAC. (ÉVK'91/64) / • 688 ATTACK SUB (ÉVK'91/A,PC) / • 7 UP SPOT (Évk '93-94/64, A) / • A NINJA KÜLDETÉSE (CoV 33/+4) (ÉVK'91/+4) / • A VÁR KINCSE (CoV 23/+4) / • A-07 (CoV 5/+4) / • A-10 TANK KILLER (ÉVK'91/A,PC) / • ABC MONDAY FOOTB. (Évk'92/64) / • ACADEMY (SpV 5) / • ACE (CoV 25/64) / • ACE 2088 (CoV KSZ/64) / • ACTION REP. MK V-VII. (Évk'92/64) / • ACTION REPLAY MK III. (Évk'92/A) / • ACTION SERVICE (CoV 34/64, A) / • ADDAMS FAMILY (CoV 32/64, A, PC) / • ADIDAS CH.SHIP FOOTBALL (CoV 32/64, A) / • AFTER THE WAR (SpV 23) / • AIRBORNE RANGER (CoV 35/64, A, PC) / • ALIEN BREED SPECIAL EDITION (Évk '93-94/A, PC) / • ALIENS (SpV 15) / • ÁLOM ÉDES ÁLOM (ÉVK'91/+4) / • ALVILÁG URA (CoV 16/64) / • AMAUROTE (SpV 21) / • ANDY CAPP (ÉVK'91/64) / • A NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 39/64, A, PC) / • ANNALS OF ROME (ÉVK'91/64) / • ANOTHER WORLD (CoV 28) (CoV KSZ/PC) / • ANTIRIAD (SpV 13) / • APOLLO 18 MISSION (Évk'92/64,A) / • ARCANA (CoV 9/64) / • ARCHIPELAGOS (CoV 2/A) / • ARCHON II. (CoV 33/64, A) (Évk '93-94/64, A) / • ARK PANDORA (CoV 34/64) (Évk '93-94/64) / • ARROW OF DEATH 1. (CoV 25/+4) / • ARROW OF DEATH 2. (CoV 36/+4) / • ART OF CHINA (CoV 35/64) / • ARTHUR QUEST FOR EXCAL. (CoV 23/A) / • ASYLUM (CoV 20-21/64) / • ATHENA (SpV 19) / • ATOMIC POWER (Évk'92/64) / • ATOMIX (CoV 31/+4) / • AUTODESK ANIMATOR (Évk'92/PC) / • AZTEC TOMB (CoV 24/64) / • B17 FLYING FORTRESS (CoV KSZ/A, PC) / • BAD BLOOD (64, A) / • BADLANDS (CoV 38/64, A) / • BARBARIAN 3 (ÉVK'91/64) / • BARD'S TALE (SpV 22, SpV 23, SpV 25) / • BARD'S TALE II. (CoV 15/64) (CoV KSZ/A) / • BARD'S TALE III. (CoV 11/64,+4), (CoV 13/64), (CoV 20-21/64,A), (ÉVK'91/64,+4) (CoV 36/+4) (CoV 37/+4) (CoV 38/+4) (CoV KSZ/+4) (Évk '93-94/64, A, PC, +4) / • BARRY McG'S BOXING (CoV 26/64) / • BASKET MANAGER (Évk'92/64,A) / • BAT'90 (CoV 18/64) / • BATMAN JOKER/PENGUIN (CoV 2/64,A) (CoV KSZ/64, A) / • BATMAN - THE MOVIE (CoV 4/64) / • BATTERY 1. (Évk '93-94/+4) / • BATTERY 2. (CoV KSZ/+4) / • BATTLE CHESS (CoV 4/64) / • BATTLE CHESS II. (CoV 23/A,PC) / • BATTLE COMMAND (Évk'92/64,A,PC) / • BATTLE OF BRITAIN (CoV 38/64, A, PC) / • BATTLEHAWKS (CoV KSZ/A, PC) / • BATTLES NAPOLEON (CoV 23/64) / • BATTLETECH (Évk'92/64,A,PC) / • BEACH HEAD (SpV 12) / • BEACH VOLLEY (CoV 4/A) / • BEDLAM (SpV 25) / • BEHATOLÁS A BÁZISRA (CoV 33/64) / • BERKS 3 (CoV 3/+4) / • BETRAYAL AT KRONDOR (CoV 38/PC) / • BEVERLY HILLS COP (ÉVK'91/64,A) / • BEYOND THE ICE PAL. (SpV 17) / • BIG GAME FISHING (CoV 27/A) / • BILL & TED'S EXCEL. ADVENTURE (Évk'92/64,A) / • BIO CHALLENGE (CoV 8/A) / • BIRDS OF PREY (CoV 36/A, PC) / • BLINKY'S SC. SCHOOL (ÉVK'91/64) / • BLOODWYCH (CoV 12/A) / • BLUE ANGEL 69. (CoV 38/+4) / • BLUE ANGELS (ÉVK'91/64,A,PC) / • BOBO (CoV 8/64) / • BÖLCSEK KÖVE (CoV 10/+4) / • BOOMBY ADVENTURE (CoV 17/+4) / • BORROWED TIME (CoV 8/64/+4), (CoV 9/64,+4) / • BOSSZÚ (CoV 8/64,+4) / • BOX MANAGER (CoV 13/64) / • BRAINSTORM (SpV 18, SpV 20) / • BREACH 2. (PC-s játékok/PC) / • BREKK! (CoV 31/64) / • BRIDGEHEAD (CoV 10/+4) / • BRUCE LEE (SpV 9) / • BUCCANEER (ÉVK'91/64) / • BUCK ROGERS (CoV 13/64,A,PC), (CoV 15/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC) / • BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3/64) / • BUGBOMBER (CoV 38/64) / • BUGGY BOY (SpV 19) / • BUNDESLIGA MANAGER PRO V2.0 (CoV KSZ/64, A, PC) / • BUSHBUCK (Évk'92/PC) / • BUSHIDO (CoV 16/64) / • CADAVER 2. — THE PAYOFF (Évk'92/A) (Évk '93-94/A, PC) / • CAPTAIN BLOOD (ÉVK'91/64,A) / • CAPTAIN FIZZ (CoV 23/+4), (CoV 25/+4) / • CAPTIVE (Évk '93-94/A, PC) / • CAPTURED (ÉVK'91/64) / • CARMEN SANDIEGO (ÉVK'91/64,A,PC) / • CARMEN SANDIEGO 3. (CoV 11/64,A/L) / • CARRIER COMMAND (CoV 12/64,A) / • CARTHAGE (CoV 14/A) / • CASTLE DRACULA (CoV 25/+4) / • CASTLE MASTER (CoV 13/64,A) / • CASTLE OF TERROR (CoV 33/64) / • CASTLES (CoV 24/A,PC) / • CASTLES 2. (CoV 32/A, PC) / • CAULDRON II. (SpV 5) / • CAVE GUENNIE (CoV 23/+4) / • CELTIC LEGENDS (CoV 37/A, PC) / • CENTAURI ALLIANCE (CoV 38/64) (CoV 39/64) / • CENTURION (CoV 16/A) / • CHAMBERS OF SHAOLIN (ÉVK'91/64) / • CHAMONIX CHALLENGE (ÉVK'91/64) / • CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC) (CoV 28/64,A,PC) (CoV 40/64, A, PC) / • CHAOS (SpV 17) / • CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7/64) / • CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT (CoV KSZ/PC) / • CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 16/64) / • CIVILIZATION (PC-s játékok/A, PC) / • CLIFF HANGER (CoV KSZ/64) / • CLIK-CLAK (CoV 32/64, A) / • CLOUD KINGDOMS (CoV 32/+4) / • CLUE M. DETECTIVE (CoV 19/64) / • CLYSTRON (CoV 28/64,A) / • CODENAME MAT (SpV 12) / • COLOSSUS 4.0 CHESS (SpV 10) / • COMANCHE (CoV 32/PC) / • CONAN THE CIMMERIAN (Évk '93-94/A, PC) / • CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18/A) / • COPS'N ROBBERS (CoV 11/+4) / • CRAZY CARS III. (Évk '93-94/64, A, PC) / • CREATE WITH GARFIELD (Évk'92/64) / • CREATURES (Évk'92/+4) / • CREATURES 2. — TORTURE TROUBLE (Évk'92/64,A) (CoV KSZ/64, A) / • CRIME TIME (CoV 22/64,A) / • CRYSTALS OF ARBOREA (CoV 24/A) (Évk'92/A) / • CSAVARGÁS A GOMBÁK BIRODALMÁBAN (ÉVK'91/+4) / • CULTURE VULTURES (Évk '93-94/+4) / • CURSE OF RA (CoV 13/64) / • CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8/64), (CoV 20-21/64) / • CURSE OF SHERWOOD (SpV 13) / • CYBERNOID (SpV 16) / • CYCLONE (SpV 17) / • CYGNUS ED PROFESSIONAL EDITOR V2.0 (Évk'92/A) / • DALLAS QUEST (CoV 13/A) / • DAMBUSTERS (SpV 6) (Évk '93-94/64, PC) / • DAN DARE (SpV 21) / • DAN DARE II. (SpV 13, 15) / • DANGER FREAK (CoV 6/64) / • DARK QUEEN OF KRYNN (CoV 41/64, A, PC) / • DARK SIDE (CoV 4/64) / • DAY OF THE TENTACLES (CoV 36/PC) / • DEATH KNIGHTS OF KRYNN (CoV 23/64,A,PC) (CoV 31/64, A, PC) (CoV 40/64, A, PC) / • DEATH WISH 3 (SpV 11, SpV 19) / • DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20-21/64, +4) / • DEJA VU (CoV 9/64,A) / • DEJA VU II. (CoV 20-21/A) / • DELI COMPACKER (ÉVK'91/+4) / • DELTA WING (SpV 10) / • DEMO DEMON (CoV 19/64) / • DEMO MAKER (Évk'92/64) / • DEMO MUSIC CREATOR (Évk '93-94/+4) / • DEMON'S KISS (Évk'92/64) / • DÉMONOK BIRODAL. (CoV 12/+4) / • DEMONS DOM (CoV 19/+4) / • DESTROYER ESCORT (CoV 34/64, A) / • DESTROYER I. (CoV 36/64) / • DETECTIVE GAME (CoV 17/64), (CoV 24/64) / • DEVIANTS (SpV 19) / • DIAMOND TOWN (CoV 38/+4) / • DIE HARD (ÉVK'91/64) / • DIE PRÜFUNG — Ld. EXAMINATION / • DIGI SEQUENZER (CoV 34/+4) / • DIGITAL SYSTEM (Évk'92/+4) / • DIPLOMACY (CoV KSZ/64) / • DIR MASTER (CoV 19/64) / • DIRTY (Évk'92/64) / • DISC-DOC (Évk '93-94/64) / • DISCOVERY (CoV 36/A, PC) / • DISK MASTER V2.0 (Évk '93-94/A) / • DISKTOLVAJ (CoV 16/64) / • DIZZY (SpV 13) (CoV 6/64) / • DIZZY II. (CoV 6/64), (CoV 9/A) / • DIZZY III. — FANTASY WORLD (SpV 24) (CoV 8/64) (CoV 38/+4) / • DIZZY IV. (CoV 14/64) / • DOGFIGHT (CoV 35/A, PC) / • DOOMDARK'S REVENGE (CoV 20-21/64), (CoV 23/64) / • DORIATH (Évk '93-94/64) / • DOUBLE TAKE (SpV 10) / • DRACONUS (ÉVK'91/64) / • DRAGON SPIRIT (SpV 25) / • DRAGON WARS (CoV 10/64), (ÉVK'91/64,A) (CoV KSZ/64, A, PC, +4) / • DRAGON'S LAIR (CoV 3/A) / • DRAKULA ADVENTURE (CoV 28/64) / • DRILLER (SpV 17) (CoV 7/64,+4) / • DROL (Évk'92/+4) / • DUCK TALES (CoV 10/64) / • DUN DARACH (SpV 14) / • DUNE (CoV 33/A, PC) / • DUNE 2. (CoV 34/A, PC) / • DUNGEON MASTER (CoV 6/A) / • DVEJDIM V1.0 (Évk'92/64) / • EAST CALLING WEST (CoV 25/+4) / • EAST CALLING WEST 2. (CoV 35/+4) / • ELITE (SpV 11) (CoV 1-8/64,+4,A), (CoV 14/A), (ÉVK'91/+4) / • ELITE sorozat 1-2. rész (CoV KSZ/64, A, PC) / • ELITE II. (CoV 39/A, PC) / • ELVARÁZSOLT KASTÉLY (CoV 17/+4) / • ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK (Évk'92/64,A,PC) / • ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS (Évk'92/64,A,PC) / • ELVIRA I-II. kieg. (CoV KSZ/64, A, PC) / • EMLYN HUGH.SOCC. (CoV 19/64) / • ENCOUNTER (Évk '93-94/64, A) / • ENDURANCE (SpV 16) / • ENIGMA (CoV 17/+4) (CoV 31/+4) / • EQUINOX (SpV 7) / • ERIC THE UNREADY (CoV 34/PC) / • ERIK THE VIKING (CoV 19/+4) / • ESCAPE FROM DRILL (CoV 2/64) / • ESKIMO GAMES (Évk'92/64) / • ETERNAL DAGGER (Évk'92/64) / • EVERYONE'S A WALLY (SpV 24, SpV 25) / • EXAMINATION (CoV KSZ/64) / • EXCALIBUR SWORD OF KINGS (SpV 25) / • EXOLON (SpV 15) / • EXTASY (CoV 24/+4) / • EXTERMINATOR (CoV 14/64,A) / • EYE OF BEHOLDER (CoV 19/A), (CoV 20-21/A) (CoV 32/A, PC) / • EYE OF THE BEHOLDER 2. (Évk '93-94/A, PC) / • EYE OF THE BEHOLDER 3. (Évk '93-94/PC) / • F-1 MANAGER (CoV 14/64) / • F-14 TOMCAT (CoV 5/64) (Évk '93-94/64, A, PC) / • F-15 STRIKE EAGLE (CoV 20-21/A) / • F-16 COMBAT PILOT (CoV 15/64,A) / • F-18 HORNET (CoV KSZ/64) / • F-19 STEALTH FIGHTER (Évk '93-94/64, A, PC) / • F-29 RETALIATOR (Évk '93-94/A, PC) / • FACE OFF HOCKEY (Évk'92/A) (Évk '93-94/64, A, PC) / • FAIRLIGHT (SpV 25) / • FALCON (CoV 5/A), (CoV 6/A) / • FATE GATES OF DAWN (CoV 39/A, PC) / • FERNANDEZ MUST DIE (SpV 21) / • FIGHTER BOMBER (CoV 14/64) / • FIGHTER PILOT (CoV KSZ/64) / • FILE MASTER V2.2 (Évk '93-94/A) / • FINAL CARTRIDGE III. (ÉVK'91/64) / • FINDERS KEEPERS (CoV 13/+4) / • FIRE KING (CoV 13/64), (CoV 14/64) / • FIRMBASE (CoV 20-21/+4) / • FISH (CoV 14/64), (CoV 15/64) / • FIST II. (SpV 5) / • FLASH GORDON (CoV 19/+4) / • FLASHBACK (Évk '93-94/A, PC) / • FLI EDITOR (Évk '93-94/+4) / • FLIGHT PATH 737 (Évk '93-94/64) / • FLIGHT SIMULATOR 2. (CoV 26/64,+4) / • FLINTSTONES (ÉVK'91/64) / • FLINTSTONES 2 (SpV 15) / • FLUGSIMULATOR (Évk '93-94/64) / • FOGD A PÉNZT ÉS FUSS (CoV 24/+4) (CoV 33/+4) / • FOOTBALL CHAMPION (CoV 18/64) / • FOOTBALL MANAGER (SpV 17) (CoV 24/64) / • FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7/+4), (CoV 17/+4) / • FOOTBALLER OF THE YEAR 2. (CoV 24/64) / • FORGOTTEN WORLDS (CoV 2/64) / • FRANKIE (CoV 8/64) / • FREDDY HARDEST (SpV 16, SpV 17) / • FRIGYLADA (Évk'92/64) / • FUTURE COMPOSER (Évk'92/+4) / • FUTURE KNIGHT (CoV 22/64,+4) / • FUTURE WARS (CoV 8/A) / • GALDREGON'S DOMAIN (CoV 37/64, A) / • GAMEBASIC (ÉVK'91/64) / • GAMES CREATOR (CoV 6-7/+4) / • GAMES DESIGNER (ÉVK'91/+4) / • GAMES: SUMMER EDITION (CoV 32/64, A, PC) / • GARFIELD (SpV 14) / • GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4/A) / • GATEWAY CORPORATION (CoV 28/A,PC) / • GATEWAY TO APSHAI (CoV 20-21/64) / • GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (CoV 24/64,A,PC) / • GENGSZTER (CoV 18/+4) / • GEYSHA (CoV 14/A), (CoV 22/A,PC) / • GHOSTBUSTERS II. (SpV 23) / • GIGA CAD (Évk'92/64) / • GILDED AGE (CoV 22/64) / • GOBLIIINS (Évk '93-94/A, PC) / • GODFATHER (Évk'92/64) / • GOLD OF THE AMERICAS (Évk '93-94/A, PC) / • GOLDEN BATON (CoV 39/64) / • GOONIES (CoV 17/64,+4) / • GORDIAN TOMB (ÉVK'91/64) / • GRAEME SOUNESS SOCCER MANAGER (CoV KSZ/64) / • GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGE (CoV KSZ/A) / • GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (ÉVK'91/64) / • GRAPHICS DESIGNER (ÉVK'91/+4) / • GREAT AMERICAN CROSS COUNT ROAD RACE (CoV 37/64) / • GREAT COURTS (Évk'92/64) / • GREAT GIANA SISTERS (Évk'92/64,A) / • GREMLINS (CoV 15/+4) / • GUADALCANAL (CoV 14/64) / • GUNFRIGHT (SpV 5, 5) / • GUNRUNNER (SpV 22) / • GUNSHIP (CoV 5/64,A) / • GUNSHIP 2000 (CoV KSZ/A, PC) / • H.C.S. PACKER (ÉVK'91/+4) / • HAJÓTÖRÖTT (Évk'92/+4) / • HALÁLLABIRINTUS (CoV 25/+4) / • HALÁLLABIRINTUS 2. (CoV 27/+4) / • HANSE (CoV 37/64, A) / • HARD DRIVIN' (CoV 6/64) / • HEART OF CHINA (Évk'92/A,PC) / • HEARTLAND (SpV 14) / • HEATHROW RADAR (SpV 13) / • HEATSEEKER (CoV 16/64) / • HEAVY METAL (ÉVK'91/64) / • HEAVY ON THE MAGICK! (SpV 21, SpV 22, SpV 25) / • HELL CAT ACE (Évk '93-94/64) / • HERO QUEST (CoV 20-21/64,A) / • HERO QUEST 2. (CoV 22/64,A) / • HERO'S QUEST (ÉVK'91/A,PC) / • HEROES OF THE LANCE (CoV 13/64) / • HEROES OF THE LANCE (SpV 25) / • HŐS LOVAG (CoV 13/+4) / • HEXENKÜCHE (CoV 18/+4) / • HIGH FRONTIER (Évk '93-94/64) / • HIGHWAY ENCOUNTER (SpV 10) / • HILLSFAR (CoV 35/64, A) / • HIRES MASTER (ÉVK'91/64) / • HISTORY LINE 1914-18 (Évk '93-94/A, PC) / • HOBBIT (CoV 13/+4) / • HOLIDAY IN SUMARIA (SpV 20) / • HOLLYWOOD POKER PRO (CoV 14/+4) (Évk'92/64) / • HOSTAGES (CoV 4/64) / • HOW TO BE A COMPLETE BASTARD (SpV 19, SpV 20, SpV 25) / • HUNDRA (SpV 20) / • HYDROFOOL (SpV 6) / • HYPA BALL (CoV 19/64) / • I PLAY 3D SOCCER (CoV KSZ/64, A, PC) / • I PLAY 3D TENNIS (Évk '93-94/64) / • ICE TEMPLE (SpV 15) / • IDŐLABIRINTUS (CoV 14/+4), (CoV 23/+4) / • IDŐRÉGÉSZ (Évk '93-94/+4) / • IDŐUTAZÓ (CoV 17/+4) / • IMAGINATION (CoV 26/64) / • INDIANA JONES III. (CoV 5/A) / • INDIANA JONES IV — THE FATE OF ATLANTIS (CoV 27/A,PC) / • INGRID'S BACK (CoV 36/64) / • INKÁK KINCSE (CoV 19/+4) / • INTERPAINT (Évk '93-94/64) / • INTERWORD (Évk '93-94/64) / • INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 10/64) (CoV 28/+4) / • INTRO MAKER (Évk'92/64) / • INVIÇIBLE (CoV 17/+4) / • J.A.'S RALLY SPEEDWAY (CoV 18/64) / • JACK CHARLTON'S MATCH FISHING (SpV 16) / • JACK THE NIPPER (SpV 2) / • JAI ALAI (Évk'92/64) / • JAWS (CoV 23/64) / • JET SIMULATOR (CoV 17/+4) / • JETSONS (CoV 20-21/A) / • JINXTER (CoV 26/64) (CoV KSZ/64) / • JOAN OF ARC (CoV 1/A), (CoV 2/A) / • JOE BLADE (SpV 19) / • JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL (Évk'92/64,A) / • JOHNY QUEST (Évk '93-94/64) / • JOHNNY REB II. (CoV 20-21/64) / • JOURNEY (CoV 3/A) / • JULIUS CAESAR (CoV 37/64) / • JURASSIC PARK (CoV 39/64, A, PC) / • KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4/+4) / • KÁZMÉR A MACSKA (CoV 17/+4) / • KÍSÉRTET KASTÉLY (CoV 17/+4) / • KENDO WARRIOR (CoV 25/64) (CoV 31/64, A) / • KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3/64) / • KEYS TO MARAMON (CoV 40/64) / • KIDNAP (SpV 19) / • KILLED UNTIL DEAD (CoV 35/64, A) / • KINCSVADÁSZ (ÉVK'91/+4) / • KING'S BOUNTY (CoV 11/64), (CoV 14/64), (CoV 20-21/64) (Évk'92/64,A,PC) (CoV 39/64) / • KING'S KEEP (SpV 11) / • KING'S QUEST I. (PC-s játékok/A, PC) / • KING'S QUEST II. (PC-s játékok/A, PC) / • KING'S QUEST III. (CoV 22/PC) (PC-s játékok/A, PC) / • KING'S QUEST IV. (CoV 7/A), (CoV 9/A) (PC-s játékok/A, PC) / • KING'S QUEST V. (PC-s játékok/A, PC) / • KING'S TESTAMENT (Évk'92/+4) / • KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10/A) / • KINGS OF THE BEACH (CoV 11/64) / • KIRÁLYLÁNY (Évk'92/+4) / • KNIGHT LORE (CoV 22/64) / • KNIGHT OF THE SKY (Évk '93-94/A, PC) / • KNIGHT TYME (SpV 10) / • KNIGHTMARE (SpV 20) / • KNIGHTS OF LEGEND (CoV 17/64) / • KORONIS RIFT (CoV 33/64) / • KRISTAL (CoV 3/A) / • KRYPTON EGG + EDITOR (Évk '93-94/PC) / • KUDI 64 (ÉVK'91/64) / • LARRY I. (PC-s játékok/A, PC) / • LARRY II. (CoV 10/A) (PC-s játékok/A, PC) / • LARRY III. (CoV 10/A), (CoV 11/A) (PC-s játékok/A, PC) / • LARRY V. (PC-s játékok/A, PC) / • LARRY 6. (CoV 39/A, PC) / • LASER SQUAD 1-2. (SpV 23, SpV 24, SpV 25) (CoV 12/64) (CoV 28/+4) (CoV 32/+4) (CoV 34/+4) (CoV 35/+4) (Évk '93-94/+4) / • LAST BATTLE (CoV 31/64, A, PC) / • LAST NINJA I. (CoV 1/64) (CoV KSZ/64, A, PC)

• THE LAST NINJA II. (SpV 14, SpV 17) / • LAST NINJA III. (CoV 17/64,A) / • LAURA BOW 2. — THE DAGGER (CoV KSZ/PC) / • LAUREL & HARDY (CoV 8/64) / • LAW OF THE WEST (CoV 38/64) / • LEGACY (CoV 37/PC) / • LEGEND OF FAERGHAIL (CoV 16/A) / • LEGIONS OF DEATH (SpV 16) / • LHX ATTACK CHOPPER (CoV KSZ/A, PC) / • LITTLE PUFF IN DRAGONLAND (ÉVK'91/64) / • LOCOMOTION 2 (ÉVK'91/+4) / • LONE SURVIVOR (CoV 16/+4) /

64

Lista 1993/II. félév

ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ARGON FACTOR - szöveges - 290 / • BOMBAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2. - focimanager - 123 / • BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • CORYA - kaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • FLEX+ - TILI-TOLI - 135 / • HANSE - kereskedő - 205 / • HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / • HIDIHOOD - ügyességi - 147 / • KARAMALZ CUP - jéghoki - 1 SD / • KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / • LENITIVE - lövöldözős - 222 / • LOGIK - ládatologató - 133 / • MADRAX - akció - 166 / • MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 / • MAZER - ügyességi - 148 / • NEW JUMP - logikai - 161 / • ORMUS SAGA II. - RPG - 3 SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / • PAIR OF MEMORY - memória - 147 / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PILE UP - logikai - 220 / • PLAY A MATCH - tenisz - 137 / • PLIS - logikai - 141 / • PRESS SCOOP - szöveges - 150 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUARX - logikai - 222 / • ROBBO - mászkálós - 110 / • SALIVA KID - ügyességi - 150 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME ST. - nyomtató - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SMASH - tenisz - 1 SD / • SOCCER CUP 2. - menedzser - 156 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / • SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SPECTRE OF BAGHDAD - akció - 1 SD / • SYSTEM - ládatologató - 280 / • TAMER - lövöldözős - 162 / • TENRACT 2. - lövöldözős - 278 / • THINK FAST - memória - 141 / • TIMELORD'S AMULET - szöveges - 114 / • TRACER - lövöldözős - 113 / • TRAIL WEST - stratégial - 149

*** Felhasználói ***:

AMICA PAINT - rajzprg. - 1SD / • ART STUDIO 2.0 - rajzprg. - 1SD / • BEAT BOX CREATOR - zeneszerk. - 1SD / • DEMO DEMON - demokészítő - 2SD / • DISK DEVIL - user csg. - 2SD / • GAME MAKER - játékkészítő - 2SD / • GIGA PAINT - rajzprg. - 4SD / • HOME VIDEO PRODUCER - felh. - 2SD / • MINI OFFICE - rendszerező - 1SD / • NEWSROOM - újs.szerk. - 6SD / • PRINT FOX - grafikus szöv.szerk. - 2SD / • ROCKMONITOR 5.3 - zeneszerk. - 1SD / • SHOOT'EM UP CONSTR.KIT - ját.kész. - 2SD / • VIDEO FOX - videofeliratozó - 1SD

Aktuális

A NIGHTMARE ON ELM STREET - akció - 2SD / • BATTLE OF BRITAIN - stratégia - 191 / • CENTAURI ALLIANCE - kaland - 7 SD / • KEYS TO MARAMON - kaland - 2SD / • ROCKET RANGER - akció - 4SD / • STARSHIP COMMANDER - űrhajós - 1 SD / • STEIGENBERGER HOTELMANAGER - manager - 1 SD / • ULTIMA I. - RPG - 1SD / • ULTIMA II. - RPG - 2SD / • ULTIMA IV. - RPG - 4SD / • ULTIMA V. - RPG - 8SD / • ULTIMA VI. - RPG - 6SD

HOT STUFFZ (1993. november/december)

ALIEN III. - akció - 1SD / • BARBARIEN LAND - akció - 128 / • BLASTBALL - falbontó - 124 / • BY JOE - angol szöveges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDITZ - kaland - 213 / • DO OR DIE - ??? - 222 / • DROID - céllövő - 111 / • FRED'S BACK II. - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • GROD THE PIXIE - lövöldözős 113 / • HERMETIC - űrhajós - 2SD / • HOLIDAY COPS II. - akció - 111 / • HOLIDAYS - német szöveges - 97 / • HOOVER RAIDER - lövöldözős - 108 / • INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 / • LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • POKER THE GAME - kártya - 123 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • REEDEREI - kereskedő - 124 / • SHELLSHOCK - akció - 148 / • SPACE ASSASIN - lövöldözős - 120 / • SPACE VEGETABLES - akció - 173 / • TALES OF BOON - akció - 335 / • TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / • TORSION WARRIOR II. akció - 123 / • TRODDLERS PREVIEW - logikai - 376 / • WINGS OF CIRCLE - ügyességi - 1SD

Felhasználói újdonságok:

ACTION REPLAY MK5+ - user lemez - 1SD / • TCC INTROMAKER - 1SD / • ACTION REPLAY DEMOMAKER - 1SD / • MAGYAR NYELVŰ USER-EK - 1SD / • WAG ES BHP VIRUSKILLER + PASSWORD MAKER - 1SD / • GAME MUSIC CREATOR - 2SD

Évkönyv kollekció AKCIÓ!!!

• DORIATH - 175 / • LORDS OF CHAOS - 344 / • LORDS OF CHAOS 2. - 273 / • BARD'S TALE III. - 4SD / • STAR CONTROL - 136 / • DAMBUSTERS - 147 / • F-19 - 2SD / • FLIGH PATH 737 - 155 / • SKYFOX 2. - 1SD / • F14 - 4SD / • 7UP SPOT - 1SD / • ARCHON II. - 160 / • ARK PANDORA - 192 / • CRAZY CARS III. - 2SD / • FACE OFF HOCKEY - 1SD / • HIGH FRONTIER - 107 / • I PLAY 3D TENNIS - 374 / • JOHNY QUEST - 1SD / • LORDS OF CONQUEST - 1SD / • NAM - 1SD / • OMNIPLAY BASKETBALL - 2SD / • POWER AT SEA - 1SD / • ROY OF THE ROVERS - 181 / • STRATEGO - 262 / • YOGI BEAR - 175

C64 Évkönyv kollekció megrendelése esetén (14 db. lemez) a másolás díja: 2.800,- Ft helyett csak 1.800,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

PC

Ajánlatunk:

Comanche mission - küldeteslemez - 1DD - V / • Die Hard 2. - akció - 715K - E,V / • Dino Park - stratégia - 2HD - V / • DUNGEON HACK/SSI - kaland - 4HD - VGA / • Dungeon Master 2. - kaland - 2HD - V / • Football Manager III. - manager - 1HD - C,E / • Gateway 2. - kaland - 5HD - V / • INDY CAR - szimuláció - 7HD - VGA / • Ishar 2. - kaland - 3HD - V / • Lands of Lore - kaland - 10HD - V / • Lotus III. Ultimate Ch. - autóvers. - 1HD - V / • Nippon Safes Inc. - kaland - 2HD - V / • Perfect General - stratégia - 1HD - E,V / • Pinball Dreams - flipper - 1HD - V / • Prince of Persia 2. - ügyességi - 5HD - V / • Push Over 2. - logikai - 1HD - V / • Strike Commander (486, min.4MB!) - rep.gép.szim. - 13HD - V / • Stronghold - kaland - 3HD / • TV-Sports Baseball - sport - 1HD - V / • WARLORDS - stratégia - 1 HD - EGA, VGA / • Warlords II. - stratégia - 3HD - V / • Wing Commander 2. - akció - 10HD - E,V / • ZIGZAG - akció - 1HD - VGA / • Zool - ügyességi - 1HD - V

Aktuális

A NIGHTMARE ON ELM STREET - 267K - E
ELITE II. - 2HD - VGA
JURASSIC PARK - 4HD - VGA
LARRY 6. - 7HD - VGA ***HOT***
MIGHT & MAGIC IV. - 8HD - VGA
MIGHT & MAGIC V. - 10HD - VGA
ROCKET RANGER - 595K - C,E
SEAL TEAM - 4HD - VGA
SYNDICATE - 5HD - VGA
ULTIMA IV - jövő hónapban

Évkönyv kollekció AKCIÓ!!!

• BARD'S TALE III. C.SET - 2HD - • STAR CONTROL - 585K - • STAR CONTROL 2. - 4HD - • CONAN - 3HD - • WARLORDS - 1HD - • HISTORY LINE - 4HD - • EOB 2. - 2HD - • EOB 3. - 6HD - • REX NEBULAR - 11HD - • F19 - 542K - • KNIGHT OF THE SKY - 1HD - • RED BARON - 2HD - • F29 - 391K - • F14 - 945K - • 7UP SPOT - 432K - • CADAVER + DATA - 3HD - • CRAZY CARS III. - 1HD - • FACE OFF HOCKEY - 547K - • FLASHBACK - 3HD - • GOBLIINS - 1500K - • GOLD OF THE AMERICAS - 289K - • NAM - 1HD - • RBY 2 BASEBALL - 1DD - • STRATEGO - 1HD - • STREET ROD 2. - 225K

PC-s Évkönyv kollekció megrendelése esetén (51 db. lemez) a másolás díja: 7.650,- Ft helyett csak 5.500,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. 1.2 MB-os HD-s adathordozóra másolunk, vagyis ha a név mellett az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott programot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

GAMES CENTER



Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.
A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: 4 x 100 + 2 x 40 = 480,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!
Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!
A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!
A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

Lista 1993. november-december

Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez
Alien III. 100% — akció — 2 lemez
Ambermoon — kaland — 10 lemez
Apache — helikopteres — 1 lemez
Beast Lord — mászkálós — 2 lemez
Combat Air Patrol — rep.gép.szim. — 3 lemez
Crazy Cars III. — autós — 2 lemez
Crystal Hammer'93 — arkanoid — 1 lemez
Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez
Deep Core — akció — 3 lemez
Dogfight — rep.gép.szim. — 3 lemez
Donk — akció — 3 lemez
European Champions — 2 lemez
Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez
Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez
Genesia — stratégia — 3 lemez
Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez
Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez
Hired Guns — akció — 6 lemez
Napoleonics (1 MB) — stratégia — 1 lemez
Nippon Safes Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez
Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez
One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez
Psychoblast — akció — 1 lemez
Snack Zone — kaland — 1 lemez
Space Job — stratégia — 4 lemez
Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez
Subtrade — manager — 1 lemez
Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez
Theatre of Death — akció — 2 lemez
Thomas the Tank Engine 2. — akció — 1 lemez
Traps & Treasures 100% (1 MB) — ügyességi — 2 lemez
Turrican III. — akció — 2 lemez
Walker (1 MB) — akció — 3 lemez
War in the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez
Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez
Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

Aktuális:

ELITE 2./FRONTIER — űrkereskedő — 1 lemez
ROCKET RANGER — akció — 2 lemez
ULTIMA IV. kaland — 1 lemez
ULTIMA V. — kaland — 2 lemez

Évkönyv kollekció AKCIÓ!!!
• LORDS OF CHAOS - 1 lemez / • BARD'S TALE III. - 3 lemez / • STAR CONTROL - 2 lemez / • CONAN THE CIMMERIAN - 4 lemez / • WARLORDS - 2 lemez / • HISTORY LINE 1914-18 - 7 lemez / • CAPTIVE - 1 lemez / • EYE OF THE BEHOLDER 2. - 4 lemez / • FLIGH PATH - 2 lemez / • KNIGHT OF THE SKY - 2 lemez / • RED BARON - 3 lemez / • F-29 - 1 lemez / • SKYFOX 2. - 1 lemez / • 7UP SPOT - 1 lemez / • ALIEN BREED SPEC. EDITION - 2 lemez / • CADAVER + DATA (PAY OFF) - 3 lemez / • CRAZY CARS III. - 2 lemez / • ENCOUNTER - 1 lemez / • FACE OFF HOCKEY - 1 lemez / • FLASHBACK - 4 lemez / • GOBLIINS - 3 lemez / • GOLD OF THE AMERICAS - 1 lemez / • NAM - 2 lemez / • PIRACY OF THE HIGH SEAS - 3 lemez / • RBI 2. BASEBALL - 1 lemez / • STRATEGO - 1 lemez / • STREET ROD 2. - 2 lemez / • TRADERS - 1 lemez / • WIZARDRY - 5 lemez / • YOGI BEAR - 1 lemez / • USER PD CSOMAG, amelyben megtalálhatók az Évkönyvben szereplő Amiga másolóprogramok — 1 lemez
AMIGA Évkönyv kollekció megrendelése esetén (68 db. lemez) a másolás díja: 6.800,- Ft helyett csak 4.800,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf:363.

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.

• LOOM (CoV 13/A) / • LORD OF THE HELL (CoV 17/64) / • LORDS (CoV 28/64) / • LORDS OF CHAOS 1-2 (Évk '93-94/64, A) / • LORDS OF CONQUEST (Évk '93-94/64) / • LORDS OF MIDNIGHT (CoV 19/64) / • LORDS OF THE RISING SUN (CoV 6/A), (CoV 7/A) / • LOTUS III. THE ULTIMATE CHALLENGE (CoV 37/A) / • M-4 SHERMAN (CoV 31/A, PC) / • M-1 TANK PLATOON (CoV 23/PC) / • MAGIC CANDLE (CoV 23/64,A,PC) (CoV KSZ/64, A, PC) (CoV 39/+4) / • MAGIC MONITOR V1.0 (Évk'92/64) / • MAGICIAN'S CURSE 2. (CoV 31/+4) / • MAGICIAN'S CURSE 5. (CoV 20-21/+4) / • MAGICPAINT (Évk '93-94/+4) / • MANCHESTER UNITED (CoV 35/64, A, PC) / • MANDROID (CoV 31/64, A) / • MANIAC MANSION 2. — Ld. DAY OF THE TENTACLES / • MARS SAGA (CoV 31/64) (CoV KSZ/64) / • MARSPORT (SpV 15) / • MATCH DAY II. (SpV 15) / • MATCH OF THE DAY (CoV 36/64, A) / • MITOSZOK GYÉMÁNTJA (CoV 24/+4) / • MEDIEVAL LORDS (CoV 33/64) (CoV KSZ/64) / • MEGABUCKS (SpV 10) / • MEGATOOLZ (Évk '93-94/+4) / • MENEKÜLÉS (CoV 27/+4) / • MENEKÜLÉS A ZEON BOLYGÓRÓL (Évk '93-94/64) / • MERCENARY (SpV 18) / • MERCENARY 2 (SpV 20) / • MERMAID MADNESS (CoV 6/64) / • MIAMI ICE (Évk'92/64) / • MIAMI VICE (SpV 5) / • MICRO- VOCALS, BASS, TUNED, RHYTM, DISCO, ROCK, LATIN (ÉVK'91/64,+4) / • MICROPROSE GOLF (CoV 26/A) / • MICROPROSE SOCCER (CoV 14/64) / • MIGHT & MAGIC III. (CoV 31/A, PC) (CoV 32/A, PC) (CoV 39/A, PC) / • MIGHT & MAGIC IV. (CoV 35/PC) (CoV 36/PC) (CoV 37/PC) / • MIGHT & MAGIC V. (CoV 38/PC) (CoV 39/PC) / • MIKROBI (CoV 20-21/+4) / • MILLENNIUM 2.2 (CoV 11/A) / • MISSION (CoV 18/+4) (CoV KSZ/+4) / • MIXED UP FAIRY TALES (Évk'92/PC) / • MOD EDIT 2.01 (CoV 39/PC) / • MOLECULE MAN (SpV 5) (ÉVK'91/+4) / • MONDIAL SIMULATION (CoV KSZ/64, A) / • MONKEY ISLAND I.(Évk'92/A,PC) / • MOONFALL (CoV KSZ/64, A) / • MOONWALKER (CoV 6/64), (CoV 7/64) / • MOTOR MASSACRE (ÉVK'91/64) / • MOVIE (SpV 19) / • MUSIC 16 (CoV 31/+4) / • MYTH (CoV 7/64) / • NAM (Évk '93-94/64, A, PC) / • NATO ASSAULT (SpV 25) / • NAUTILUS (CoV 12/+4), (ÉVK'91/64) / • NAVY MOVES (SpV 20) / • NETHERWORLD (SpV 21) / • NEUROMANCER (CoV 5/64), (CoV 7/64), (CoV 9/64), (CoV 12/64,A), (CoV 20-21/64,A) / • NIGHTBREED (CoV 34/64) (CoV 35/64) / • NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11/64) / • NIGHTSHADE (CoV 22/64) / • NINJA (SpV 5) / • NINJA SCOOTER SIMULATOR (SpV 20) / • NODES OF YESOD (SpV 8) / • NOISE/PROTRACKER (ÉVK'91/A) / • NORTH & SOUTH (CoV 4/A), (CoV 13/64) / • NORTHSTAR (SpV 14) / • NORTON COMMANDER 4.0 (Évk '93-94/PC) / • OCEAN RANGER (CoV 9/64) / • OIL IMPERIUM (Évk'92/64,A) / • OLLIE & LISSA (SpV 18) / • OMNIPLAY BASKETBALL (Évk '93-94/64, A) / • OPERATION HORMUZ (ÉVK'91/64) / • PACKEREK (CoV 11/+4) / • PANZADROME (SpV 15, 16) / • PANZER BATTLES (CoV 32/64) / • PANZER GRENADIER (CoV 24/64) / • PARADROID (ÉVK'91/64) / • PARALLAX (ÉVK'91/64) / • PAWS (SpV 14) / • PEGASUS BRIDGE (SpV 20) / • PENTAGRAM (SpV 18) / • PERFORMANCE FORTH (ÉVK'91/64) / • PHM PEGASUS (ÉVK'91/64) / • PIEDONE ADVENTURE (CoV 19/+4) / • PIPEMANIA (CoV 38/+4) / • PIRACY (CoV 19/64) / • PIRACY ON THE HIGH SEAS (Évk '93-94/A) / • PIRATE (CoV 20-21/+4) / • PIRATES (CoV 9/64,A), (CoV 10/64,A), (CoV 18/64,A), (CoV 20-21/64) (Évk'92/64,A,PC) / • PLATINA (CoV 14/+4), (CoV 15/+4) / • POLICE QUEST 1. (PC-s játékok/A, PC) / • POLICE QUEST 2. (CoV 14/A), (CoV 16/A) (PC-s játékok/A, PC) / • POLICE QUEST 3. (PC-s játékok/A, PC) / • POOL OF RADIANCE (CoV 12/64), (CoV 12/64), (CoV 20-21/64), (CoV 24/64,A,PC) / • POOLS OF DARKNESS (Évk'92/64,A,PC) / • POPULOUS (CoV 4/A) / • POPULOUS II. (CoV 22/A,PC) (CoV KSZ/A, PC) / • POSEIDON KINCSE (CoV 28/64,A) / • POSTMAN PAT (Évk'92/64) / • POWER AT SEA (CoV 12/64) (Évk '93-94/64) / • POWER STRUGGLE (CoV 17/64) / • POWERMONGER (CoV 13/A) (CoV KSZ/A, PC) / • PP. HAMMER (Évk'92/A) / • PRIME COMPOSER V1.0 (CoV 20-21/64) / • PRO TRACKER (Évk'92/A) / • PROJECT FIRESTART (CoV 10/64), (ÉVK'91/64) / • PSI CHESS (SpV 13) / • PSYCHADELIA (Évk'92/+4) / • PUFFY'S SAGA (SpV 25) / • PUMPKIN (ÉVK'91/+4), (CoV 25/+4) / • PURPLE SATURN DAY (SpV 23) / • QUEST FOR GLORY 2. (CoV 25/A,PC), (CoV 26/A,PC) / • QUEST FOR THE BEST 2. (CoV 31/64) / • QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8/A) / • QUESTOMANIA (CoV 3/A) / • R-TYPE (SpV 21, SpV 21) / • RAFFLES (ÉVK'91/+4) / • RAID ON BUNGELING BAY (CoV 33/64, A) / • RAILROAD TYCOON (CoV 17/A) / • RALLYE DRIVER (SpV 7) / • RAMBO III. (CoV 26/64,+4) / • RANARAMA (SpV 17) / • RASTAN (SpV 14) / • RATTLE COPY V5.0 (Évk '93-94/A) / • RBI II. BASEBALL (Évk '93-94/64, A, PC) / • REBELSTAR (SpV 25) / • RED BARON (Évk '93-94/A, PC) / • RED LED (ÉVK'91/64) / • RED STORM RISING (ÉVK'91/64) / • RENEGADE (SpV 16) / • RESCUE (SpV 11) / • RETURN TO ZORK (CoV 39/PC) / • REVS (CoV 9/+4) / • REX I. (CoV 32/64, A) / • REX NEBULAR (Évk '93-94/PC) / • RICK DANGEROUS (CoV 5/64) (CoV 39/64, A, PC) / • RICK DANGEROUS 2. (CoV 27/64,A,PC) (CoV 39/64, A, PC) / • RIZIKO (CoV 32/64, A) / • RÓZSASZÍN PÁRDUC (CoV 12/+4) / • ROBIN OF SHERWOOD (CoV 17/+4), (CoV 19/64,+4) / • ROBIN OF THE WOOD (SpV 7) / • ROCKET RANGER (CoV 3/64), (CoV 6/64) (CoV 39/64, A, PC) / • ROCKMAN (CoV 2/+4) / • ROCKMONITOR (Évk'92/64) / • ROCKSTAR ATE MY HAMSTER (Évk'92/64,A) / • ROY OF THE ROVERS (ÉVK'91/64) (Évk '93-94/64, A) / • RSI DEMOMAKER V1.0 (CoV 23/A) / • RUGBY MANAGER (CoV 19/64) / • RULES OF ENGAGEMENT (PC-s játékok/A, PC) / • RUNNING MAN (SpV 20) / • SABOTEUR II. (SpV 9, 13) / • SABRE WULF (SpV 12 SpV 17) / • SAGA OF ERIK THE VIKING (SpV 25) (Évk '93-94/+4) / • SÁRKÁNYKIRÁLY (CoV 31/64) / • SAVAGE ISLAND (CoV 35/+4) / • SCENARIO (CoV 35/64) / • SCOOBY DOO (SpV 6) / • SCRIBBLE V2.10 (Évk'92/A) / • SEAL TEAM (CoV 39/PC) / • SECOND WORLD (CoV 20-21/64) / • SECRET OF MONKEY ISLAND (CoV 15/A) / • SECRET OF SILVER BLADES (CoV 16/64) (CoV 31/64, A, PC) / • SEKA ASSEMBLER 3.0 (CoV 7/A) / • SENSIBLE SOCCER (CoV KSZ/A, PC) / • SEVEN CITIES OF GOLD (ÉVK'91/64) / • SHADOW OF THE BEAST (CoV 5/A) (CoV KSZ/64) / • SHINOBI (CoV 6/64) / • SHOGUN (CoV 6/A) / • SIDEWALK (SpV 18) / • SILENT SERVICE (CoV KSZ/64) / • SILKWORM (CoV 6/A) / • SIM ANT (PC-s játékok/A, PC) / • SIM CITY (CoV 6/A), (CoV 8/A), (CoV 19/64) / • SIM EARTH (PC-s játékok/A, PC) / • SIM LIFE (CoV 32/PC) / • SIR FRED (SpV 6) / • SKATE ROCK (CoV 19/64) / • SKOOLDAZE (CoV 26/64) / • SKYFOX 2. (Évk '93-94/64, A, PC) / • SMON C0000! (Évk'92/64) / • SNOOPY & THE PEANUTS (CoV 27/64,A) / • SNOWSTRIKE (CoV 6/64) / • SOLDIER OF FORTUNE (SpV 21) / • SORCERER (Évk '93-94/+4) / • SORCERY (SpV 16, SpV 21) / • SOUL CRYSTAL (CoV 28/64,A,PC) / • SOUND TRACKER V2.3 (CoV 1-3/A) (CoV KSZ/A) / • SOUNDMONITOR (Évk'92/64) / • SOUTHERN BELLE (CoV 23/64) / • SPACE ACE (CoV 7/A) / • SPACE QUEST I. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST II. (CoV 4/A) (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST III. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST IV. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE ROGUE (CoV 25/64,A,PC) (CoV KSZ/64, A, PC) / • SPEEDBALL (ÉVK'91/64) / • SPEEDBALL 2. (CoV 18/64,A) / • SPELLBOUND (SpV 9, SpV 13) / • SPELLCASTING 101 (PC-s játékok/PC) / • SPELLCASTING 201 (PC-s játékok/PC) / • SPELLJAMMER (CoV 33/PC) / • SPIDERMAN (SpV 25) (CoV 22/64,+4), (CoV 23/64,+4) / • SPIKEY IN TRANSSILVANIA (CoV 23/64) / • SPIKY HAROLD 2. (CoV 14/+4) / • SPIRIT OF ADVENTURE (CoV 36/64, A, PC) (CoV 37/64) / • SPIRIT OF EXCALIBUR (CoV KSZ/A, PC) / • SPLIT PERSONALITIES (ÉVK'91/64) / • SPRITE + GRAPHIC BASIC (Évk'92/64) / • SPRITE KURZOR (CoV 24/64) / • SPY VS SPY (CoV 18/64,+4) / • SPY VS SPY 3. (CoV 13/+4), (CoV 17/+4) / • STALINGRAD (SpV 20) / • STAR CONTROL (Évk '93-94/64, A, PC) / • STAR CONTROL 2. (Évk '93-94/PC) / • STAR RAIDERS II. (SpV 5) / • STAR TREK (SpV 18) / • STARGLIDER (CoV 10/64) / • STARGLIDER 2. (CoV 26/64,A) / • STARION (SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18) / • STARLITE 1. (CoV 17/+4) / • STARSHIP ANDROMEDA (CoV 18/64) / • STEEL (CoV 34/64) / • STEEL THUNDER (CoV 5/64), (CoV 7/64) / • STEVE DAVIS SNOOKER (SpV 14) / • STONKERS (SpV 10) / • STORM ACROSS EUROPE (CoV 18/64) (CoV KSZ/64, +4) / • STORMBRINGER (SpV 11) / • STORMLORD (SpV 20) / • STRATEGO (Évk '93-94/64, A, PC) / • STREET ROD (ÉVK'91/64,A,PC) (CoV KSZ/PC) / • STREET ROD 2. (Évk '93-94/A, PC) / • STRIDER (CoV 5/64) / • STRIKE FLEET (CoV 37/64, A, PC) / • STUMP IN SECRET MISSION (Évk'92/64,A,PC) / • STUNT CAR RACER (ÉVK'91/64,A,PC) / • STUNT ISLAND (CoV 34/A, PC) / • SUBMARINER (SpV 20) / • SUNNY SHINE (CoV 10/64,A), (CoV 12/64,A), (CoV 20-21/64) / • SUPER DUPER V2.01 (Évk '93-94/A) / • SUPER HERO (SpV 18) / • SUPER TROLLEY (SpV 14) / • SUPERBOWL (SpV 2) / • SUPERCARS (CoV 20-21/64) / • SUPERLEAGUE SOCCER (CoV 24/64) / • SUPERNOVA (SpV 25) / • SUPERSTAR SOCCER (CoV 24/64) / • SUPREMACY (CoV 14/A), (ÉVK'91/64,A) / • SUSU A SÁRKÁNY (CoV 10/64) / • SWEEVO'S WORLD (SpV 16) / • SWISS FAMILY ROBINSON (CoV 19/64) / • SWORD OF ARAGON (CoV 13/A) / • SWORD OF DESTINY (ÉVK'91/+4) / • SYNDICATE (CoV 39/A, PC) / • SZÖKÉS A VÁRBÓL (CoV 16/+4) / • SZÚNYKERESŐ (CoV 28—64) / • T.B.G. RISK (CoV 11/64) / • TAI PAN (SpV 7) (CoV 27/64) / • TANK COMMAND (SpV 19) / • TANKS (CoV 22/64) / • TARGET RENEGADE (SpV 14) / • TARZAN (SpV 16) / • TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12/64,+4) / • TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (CoV 31/64, A) / • TERRAMEX (CoV 3/64) / • TERRAMEX (SpV 10) / • TERRORPODS (SpV 25) (CoV 26/64) / • TEST OF HERO (CoV 18/+4) / • TEXT'N'PIC. EDITOR (CoV 20-21/+4) / • THEATRE EUROPE (CoV 22/64,A,PC) / • THING (SpV 14) / • THUNDERBIRDS (CoV 19/64) / • THUNDERCEPTOR (SpV 22) / • THUNDERCHOPPER (ÉVK'91/64) / • TIMES OF LORE (CoV 16/64,A) (CoV 26/64) / • TIR NA NOG (SpV 8, SpV 11, SpV 25) / • TITKOS ÜGYNÖK (CoV 18/+4) / • TOM & JERRY (CoV 9/64) / • TOMAHAWK (SpV 16) (ÉVK'91/64) / • TOP GUN (SpV 10) / • TOTAL ECLIPSE (CoV 1/64), (CoV 14/64) (CoV KSZ/64, A) / • TOTAL ECLIPSE 2. (CoV 39/64, A, +4) / • TRADERS (Évk '93-94/A, PC) / • TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY (SpV 19) / • TRANSMUTER (SpV 5) / • TRANSWORLD (CoV 31/64, A, PC) (CoV KSZ/64, A) / • TRANTOR (SpV 15) / • TREASURE ISLAND (CoV 14/+4) / • TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (CoV 27/A,PC) / • TRIX (CoV 33/64) / • TUBE RUNNER (CoV 16/+4) / • TURBO ASSEMBLER (Évk'92/+4) / • TURBO CHARGE (CoV 35/64, A) / • TURBO OUTRUN (CoV 6/64) / • TURMOIL (SpV 11) / • TUSKER (CoV 6/64) (CoV 34/64) (CoV 35/64) / • TUTTI FRUTTI 2. (CoV KSZ/+4) / • TV-SPORTS BASEBALL (CoV 33/A, PC) / • TWIN KINGDOM VALLEY (CoV 20-21/64) (CoV 34/+4) / • UCM (SpV 22) / • UGH! (CoV 34/64, A, PC) / • ÚJ VADNYUGAT 1. (CoV 10/64,+4) / • ÚJ VADNYUGAT 2. (CoV 11/64,+4) / • ULTIMA I. (CoV 36/64, A, PC) / • ULTIMA II. (CoV 37/64, A, PC) / • ULTIMA III. (CoV 38/64, A, PC) / • ULTIMA IV. (CoV 39/64, A, PC) (CoV 40/64, A, PC) / • ULTIMA V. (CoV 34/64, A, PC) (CoV 40/64, A, PC) / • ULTIMA VI. (CoV 41/64, A, PC) / • ULTIMA UNDERWLD. (Évk'92/A,PC) / • ULTIMA UNDERWORLD 2. (CoV KSZ/PC) / • ULTIMA V. (CoV 34/64, A, PC) (CoV 40/64, A, PC) / • UNDURUXU A KIRÁLY (CoV 16/64) / • UNINVITED (CoV 12/64,A), (CoV 13/64,A), (ÉVK'91/64) / • UNIVERSAL HERO (SpV 12) / • UNTOUCHABLES (SpV 22) (CoV 7/64) / • URBAN UPSTART (SpV 17) / • URIDIUM (SpV 5) / • USAGI YOJIMBO (CoV 19/64) / • USS JOHN YOUNG (CoV 12/A) / • VAMPYRE (CoV 33/+4) / • VENDETTA (SpV 25) / • VERMEER (CoV 36/64) / • VIDEO MEANIES (CoV 27/+4) / • VOYAGER (CoV 4/A) / • VULCAN (SpV 18, SpV 18, SpV 25) / • WALAKI (CoV 33/+4) / • WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 3/64), (CoV 12/A), (CoV 24/A,PC) / • WARGAME CONST. KIT (CoV 16/64) / • WARLORDS (Évk '93-94/A, PC) / • WASTELAND (CoV 13/64) / • WATERLOO (CoV 3/A) / • WAXWORKS (CoV 31/A, PC) (CoV 32/A, PC) / • WAY OUT (CoV 34/+4) / • WEEN THE PROPHECY (CoV 35/A, PC) / • WHERE TIME ST. STILL (SpV 24) / • WILLOW PATTERN (CoV 6/64) / • WINDWALKER (CoV 15/64,A) / • WING COMMANDER 2. (PC-s játékok/PC) / • WIZARD OF A KRYZ (CoV 23/+4) / • WIZARD'S LAIR (SpV 17) / • WIZARDRY (Évk '93-94/64, A) / • WORLD SOCCER (CoV 18/64) / • WORLD SOCCER LEAGUE (CoV KSZ/64) / • WRIGGLER (SpV 16) / • WU LUNG (Évk '93-94/+4) / • X-COPY (CoV 3/A) / • X-THE ADVENTURE (CoV 5/64) / • XENOMORPH (CoV 17/64,A) / • YOGI BEAR (Évk '93-94/64, A) / • YOSH SZIGET ÁTKA (CoV 25/64) / • ZAK McKRACKEN (CoV 19/64,A) / • ZOMBIE (CoV 24/64,+4) / • ZORRO (SpV 14) / • ZUB (SpV 25)

Jelülések:

64 = C64; A = Amiga; PC = na vajon; +4 = Plus/4; Évk.XX = Commodore Világ XX évi Évkönyve

SpV XX, CoV XX = értelemszerűen SpV és CoV megfelelő száma

FIGYELEM! A SpV 1, 3, 4, 5 valamint a CoV 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 számai és a CoV Évkönyv 1991-es Évkönyve teljesen elfogyott, így kérjük, ezekből már ne rendeljetek, illetve ezekre már ne adjatok fel pénzt!

A megjelölt kiadványok megrendelhetők:
COM-WARE Kft, Postacím: Budapest, Pf.: 363. 1519

(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.)

A megrendeléshez célszerű a lapba befűzött csekke(ke)t felhasználni!



MIGHT & MAGIC V.

S az úr 1993. esztendejének végére elérkeztünk az nagy **XEEN** sorozatunk végére. Ez a leírás csak úgy lenne teljes a **WORLD OF XEEN** szempontjából, ha a negyedik rész leírását is beleírnánk, de mivel az senkinek nem tenne jót, jobb, ha azt a CoV-ot is megveszitek (ha esetleg nem lenne meg) vagy elolvassátok ha már megvan. Tehát a negyedik részre csak utalunk.

Az introban megtekinthetjük, amint a Sárkányfáraó, *Xeen* védelmezője zsörtölődik, hogy már megint az ő várát ostromolják, pedig abszolút nem egy nagy stratégiai célpont, mivel egy rettentő nagy sivatag kellős közepére építette, ugyanis szereti a magányt. Igaz, pár hónapja megnyitotta a nagyközönség számára a kis vityillóját, de a bevétel sajnos messze nem elégíti ki még csak a portás fizetését sem, nemhogy a hiteleit törleszthette volna. És most tessék, megjött a baj. Azt ugyan nem tudja, hogy az ostromló sárkányokat ki fizeti, de azért segítséget akart kérni *Kalindrá*tól, a Sötét Oldal királynőjétől. Miután a központos boszorkány kapcsolta *Kalindrá*t, kiderült, hogy szegény kislány börtönben van, s ami ennél is rosszabb, hogy át lett változtatva vámpírrá. Ez még mind semmi, mert egy *Alamar* nevű feltörekvő újgazdag, aki mostanában nagyon szereti magát királynak nevezni, elvette tőle az **Erő Kockáját**, ami pedig elengedhetetlen a prófécia beteljesítéséhez. Aztán egyre több cikis dologra jön rá, hogy a szörnyeteg haverjai elpártoltak tőle. *Ellinger* nevű udvari varázslója pedig szintén nem mer kimozdulni a tornyából, s egész idejét csak csizmáinak szenteli. Hát végső kínjában mit tudott volna tenni, mint elküldte a Gömböt egy kis kedvencével, akit viszont útközben baleset ért (egy másik légifolyosóba tévedt), s a Gömböt leejtette. A Gömböt egy füvesznéni, *Zelda* találta meg, aki rövid teketóriázás után átnyújtotta egy arra járó kalandorcsapatnak, mert ő nem akar az ilyen balgaságokkal foglalkozni, mint két bolygó (*Xeen* és *Terra*) megmentése.

Tehát a Gömb hozzánk került. *Zelda* azt ajánlotta, hogy vigyük el *Ellinger*hez, aki szerencsére a városban lakik egy toronyban, mert ő majd tudni fogja, hogy mire jó. Jó, de egy kulcsra is szükség lesz ahhoz. Azonkívül mióta *Alamar* átvette a hatalmat, ha egy városba akarunk menni, engedélyre is szükségünk lesz. A kocsmában megtudhatjuk, hogy egy kicsit még tanulhatunk valamit a Gömbről egy cigány jósnőtől is (aki kivételesen most nem *Zelda*, mert eszükbe jutott valami más jósnős név is). Ő is csak siettetni fog minket *Ellinger*hez. Itt a városban látogassuk meg a polgármesteri hivatalt, ahol egy munkát ajánlanak: ha rendbetesszük a gremlin királyt, akkor fizetnek 10,000 aranyat. Erről a fickóról megtudhatjuk még, hogy nagyon gyáva, miután elintéztük az őreit roppant alázatos stílust fog felvenni. Behatolás előtt mindenképpen tankoljuk fel magunkat varázslatokkal, ha még nem lenne. Ehhez meg pénzre lesz szükség.

Szedjük össze a fákba rejtett kajákat, pénzeket, takarítsuk ki a csatornarendszert, ott szedjük fel *Nadia* ónix-nyakláncát. A csatornákban lesz egy *Valio* nevű magát parasztnak kiadó figura, aki arra kér minket, hogy 1) ne túrkáljunk a ládájában, 2) szabadítsuk meg a csatornákat a Patkánykirálynőtől. Először tegyük meg neki szívességként a kettes számú cselekedetet, amiért illően meg is jutalmaz minket, majd úgy kíváncsiságból nyissuk ki az ágya mellett lévő kis ládikót is. Je, egy diploma van benne. Hmmm, mi is van ráírva? Hopp, *Valio* egy gonosz, fekete mágus! Ez meg az a diploma, amit az iskolában szerzett, de démonológia/szociológiából épp hogy csak átcsúszott! Fúj, milyen ember lehet az, akit ennyire nem érdekel a démonológia/szociológia! Most nagyon mérgesek vagyunk! Üsd le! Üsd le! Üsd le! Cserébe ő is megtámad minket.

Ugorjunk át a túlsó oldalra, ha esetleg pénzre lenne még szükségünk, és kutakodjunk **Vertigó**ban meg a törpicsek bányákban egy kis monnejért, feltéve ha persze nem a negyedik részbeli karakterekkel folytatjuk.

Ha lenyomtuk a gremlin király őreit, ugorjunk be megint a sátrához, s most észrevesszük, hogy egy újítást is kieszközöltek a szép külső mellé. Érdemes elolvasni minden részt, mert jókat lehet rajtuk szórakozni, azonkívül egy kicsit csökkenti a harcok számát. Most legyünk nagyon bátrak, mondjuk neki, hogy ezentúl uramnak fog minket szólítani, a város rendbehozásában pedig teljes erőbedobással fog segédkezni. Bónuszként kapunk tőle 3 energialemezt is, amire később nagy-nagy szükségünk lesz.

Egy térképkészítő a városban nagyon búslakodik a tesója miatt, mert elvitték a rendfenntartó erők, noná hogy ártatlanul. Érdemes kihoznunk onnan, mert jó haver lesz, meg jól is fizet.

Van a városban még három másik térképész is, mert itt igen nagy rájuk a kereslet. Az egyik csak tanítgat ifjonc térképész-jelölteket, a másik állandóan vizsgáztatni akar minket, a harmadik meg *Joe*. Ő mindenképpen kincses térképein akar túladni, de valahogy nem sokan veszik a városban, azonkívül a megtévesztésig hasonlít a **vertigó**i druszájára, szóval ne nagyon bizzunk benne. Ettől persze még megvehetjük a térképet, amiről kiderül, hogy hamis. Hehe. Ha már kihoztuk a térképész-testvért a hűsről, akkor cserébe adnak nekünk egy igazi térképet (koordinátával a kincsről). A találóskérdéses figura egy kódra kíváncsi, amihez útmutatást ad: OSWLAOBNFDYCIA-USWTYIEBIERW az alap. Ha szerintünk:

- A Savtó (ACID POND) északra van *Alamar* várától, akkor húzzuk ki az összes N, R, A betűt, ha nem, akkor az O, B, F betűket.
- A Nagy Északi torony keletre van **LAKESIDE**-tól, akkor húzzuk ki az összes S és D betűt, ha nem, akkor a W, U, I betűket.
- A Keresztút nyugatra van a **Sprite** erdőtől, akkor a C, T, E-ket, ha nem, akkor az Y, L-eket.

A megoldás: Az első állítás hamis, a második is hamis, a harmadik pedig nem igaz. Tehát húzzuk ki az O, B, F, W, U, I, Y és L betűket, marad a **SANDCASTER** szó, ami köztudottan egy város neve. Mondjuk is el neki, ő pedig nagyon fog nekünk örülni.

Ha *Nadiá*nak visszavittük az ónix nyakláncot, odalesz a boldogságtól, majd ad nekünk egy kulcsot *Ellinger* tornyához, és az a kedves sárga néni most már beenged minket. Odabent nem vár ránk más veszély, mint egy-két robbanós kedvű láda. Persze van olyan láda is, amelyik nem akar felrobbanni, hanem inkább pár kiló csizmát hagy ránk, mert mint később kiderül, *Ellinger* különösen erős vonzalmat érez eme nemes lábbelik iránt. Biztos kiskori emlékek késztették a hatalmas ódák költésére is a csizmákról. Van nála minden, egészen a platina minőségig.

Menjünk csak fel hozzá a legfelső emeletre, s kopogjunk be. Megkérdezik, hogy kit keresünk, mondjuk, hogy *Ellinger*t. Ő rögtön tudja, mi járatban is vagyunk, s azt mondja, hogy a Gömböt vissza kéne juttatni a fáraóhoz, de mivel be van zárkózva, egy kulcs is kéne. Kulcsot csak *Kalindra* királynőtől kaphatunk, de ő most be van börtönözve, s hogy hogyan juthatnánk be hozzá, azt csak a saját várában tudhatnánk meg, de azt a gonosz *Alamar* most elvarázsolta, szóval ott van, de mégsincs ott. Ahhoz, hogy vissza tudjuk állítani, szüksége lenne 20 energialemezre, egy-egy szint visszaállításához ötre-ötre. Már van három, de amint szerzünk hozzá még kettőt, vigyük el neki, természetesen **Xeen** sorsa függ tőlünk. Hogy segítsen minket az utunkban, ad egy kis kincset, ami **CASTLEVIEW**-ban van, abban a ládában, amelyik eddig mindig elugrált előlünk, de most megbeszélte vele a dolgot, s kinyithatjuk. Ehhez menjünk oda hozzá, majd kezdjük el úgy kergetni, hogy középre ugorjon. Ha ott van, nyugodtan rávethetjük magunkat, s feszegessük csak fel, mert teli van jó stuffokkal.

Ideje kilátogatni a szabadba, de ne feledjük, csak akkor juthatunk vissza, ha van

PASSünk. Tehát legyen az az első dolgunk odakint, hogy egy **PASS**-t veszünk **CASTLEVIEW**-ba. Utána menjünk el a kutyamajomhoz vagy majomkutyához, aki állandóan valami dinnyét keres (keressük valahol a környéken). A dinnyéket a házától délre, egy tisztáson találhatjuk. Vigyünk neki először egyet kóstolónak, majd még, hogy el is tudja ültetni. Jó tett helyébe jót várj, ő is megajándékoz minket.



Van itt egy druidanéni is, aki nagyon rosszul érzi magát, mert elvitte a cica a kedvenc aranyszobrait, mind a hármat. A cica egy tolvajcéhnek dolgozik, s megkér szépen minket, hogy hozzuk neki vissza a szobrokat. A tolvajok a **Nagy Déli Torony**ban laknak, persze a toronyhoz kell egy kulcs is, amit megtalálhatunk a **Savtó** közelében. Mi mondjuk a felhőkről másztunk be hozzájuk. Apropó, a környéken van egy kis feljáró is a felhőkre, egy sárga kunyhó képében. Ha egyszer a felhőkre léptünk, el ne felejtsünk **LEVITATE**-t varázsolni a biztonság kedvéért, mert noha az útról nem esünk le, de a lejárókhoz különböző tornyokba felhőkön kell keresztülmennünk.

A **Nagy Keleti Torony** közelében szomorkodik egy ex-főpap, mert társai kiebrudalták egy hatalomátvétel következtében kedvenc templomából. Először is azt szeretné, ha segítenénk neki bejutni a templomba, azaz hozzunk neki egy kulcsot. Ezt könnyen megtehetjük, ha a felhőkről bemászunk, s egy ládából kihalásszuk a zár nyitját. Ám kiderül, hogy ez nem elég a főpapnak, szeretné, ha hatalma visszaszerzésében is segédkeznénk. Szóval menjünk végig a torony tetejéig, sorba mészároljunk le mindenkit, kivétel, aki az ágyon fekve könyörög életéért (2 ilyen lesz), a legtetején pedig a **CULT LEADER**-t. Egy kicsit szívós feladat, ha nemrég kezdtük várjunk vele egy kicsit, könnyen otthagyhatjuk a fogunkat. Mellesleg itt találhatjuk druidanéni egyik elveszett szobrocskáját, a **GOLDEN DRAGON STATUETTE**-t, azonkívül még 3 energiadiszk is van itt.

Jópár barbár íjász keseríti az utazásunkat, és a táboruk is sajnos a hegyek között van. Most nem ártana felszedni pár **SKILL**-t, pl. **SWIMMER**, **PATHFINDER**, esetleg **MOUNTAINEER**. A **MOUNTAINEER**-hez a *Dark Side*-on csak nagyon nehezen lehet hozzájutni, mert a hegyeken túl lévő néni árulja, a hegyek alatt keresztülvezető bányajáratnak a hozzánk közelebb eső fele sajnos pont a hegyekbe került, amit valószínűleg nem oda szándékoztak tenni, mert így egy igen veszélyes módon lehet csak átjutni. Fel kell menni a felhőkre, majd amikor olyan térképoldalra (pl A1, A2) értünk, ami a hegyeken túl van, akkor leesni. Ez alapba levesz 100 HP-t, arról nem is beszélve, hogy a **MOUNTAINEER**-t áruló nénihez vezető úton kellemetlen *Iguanosaurus*okba akadhatunk, akik alacsonyabb szinten egy leheletükkel lemészárolják a csapatot. Tehát jobb, ha a **MOUNTAINEER** skill-t **RIVERCITY**-ben szerezzük be, ha még nem lenne meg.

A barbár HQ-n, ami egy faépület, legyünk kedvesek a barbár fickóhoz, mert így megint megóvhatjuk magunkat pár liter vér felesleges kiontásától (ha az ellenfélé lenne, az nem is gond, de ha a sajátunk). Kiderül, hogy az ogárok elrabolták tőlük az összes energialemezt, keressük inkább rajtuk. Errefelé található még egy szerzetes is, aki azt kérdi tőlünk, hogy tudjuk-e, mit tanulmányoznak a **CASTLEVIEW**-i rendtársai. Ennek a megoldására egy kocsmabeli hint segített rájönni, ami szerint ezek a szerzetesek mindent visszafelé mondanak. Az egészben viszont roppant zavaró volt, hogy ha valamit mondtak, az első betűjét mindig kiemelték, s ez arra engedett következtetni (tévesen persze), hogy itt valamit a kezdőbetűkkel kell csinálni. De nem! Simán olvassuk őket csak visszafelé (Eva, Can I Stab Bats In A Cave). Jé, ugyanaz. Azaz **PALINDROME** a megoldás amit a figurának kell mondanunk.

Menjünk tovább, keletre, az erdőbe. Az út egy ideig teli lesz **DIRE WOLF**-okkal, ogárokkal, majd pár elég veszélyes **ARMADILLO** vagy **MANTIS ANT**-tal. Inkább vegyük az irányt a Kéreg temploma felé (**TEMPLE OF BARK**). Visszatérő motívum ez a szörnyű nagy vallásosság a *MIGHT and MAGIC*-ben. **ANCIENT TEMPLE of MOO, YAK**, most meg **BARK**. Azonban be van zárva egyelőre, s nem enged minket tovább egy lila démon nagy karddal (olyan minotaurusz-szerű-de-mégsem-az) **(Mi van, te is most nézted meg a Jurassic Park-ot? CoVboy)**. Menjünk vissza a kutyulihoz, ő elmondja, miszerint gondolta, hogy be lesz zárva, de mivel mi vittünk neki finom dinnyéket, cserébe odaadja a kulcsot. Most már bemehetünk. Előtte azonban nézzünk be a templomtól nem messze lévő sprite-lakba, ahol egy sprite azon sírànkozik, hogy elvitték a hercegnőjüket. Ha visszahoznánk nekik...
Olvashatunk a játék szerzőinek újszerű vallásáról, a **Kéreg-hit**ről. Inkább nem sokat írunk róla, de ajánljuk mindenkinek, hogy olvassa el. Van benne teremtésmítosztól kezdve a gonosz definiálásig minden. Azonkívül a dungeon teli van színes italokkal, amik a tulajdonságainkat nyomják fel, rabokkal, akik XP-ket adnak és találunk egy adag kincset is. Vannak ork sámánok, egy ork király, meg egy ork fősámán. Az ork király azonnal megkínál bennünket egy csésze jó meleg mérgezett teával, majd ránkuszítja az egész őrségét (**ORC ELITE** főleg). Az ork sámánok nagyon szeretnek hidegvarázslatokat küldözgetni felénk, szóval mi se legyünk különbek. A negyedik szinten állítsuk a keleti tárcsás kapcsolókat háromra, az északiakat kettőre, a nyugatiakat pedig egyre, majd húzzuk meg a nagy kart, s igyunk a szint közepén lévő kútból. Ekkor mi is a Kéreg-hit beavatottjai leszünk és ez rengeteg előnnyel jár (minden tulajdonsághoz +19). Az ötödik szinten egy hang szerint ha a gyökereket etetjük meg (pontosabban az ott lévő koponyákat), akkor gyümölcsöt fog teremni a fa, ha a lombokat, akkor kivívjuk **BARKMAN** haragját. Ez a figura a szint közepe táján van befalazva, ha tényleg a lombokat etetnénk meg, akkor kiszabadul, s menthetetlenül ránktámad. Ami nem egy klassz dolog, mert 40k-t ír a HP-ira, azaz 40.000, igen negyvenezer HP-t kell róla lesebezni. Előbb, vagy utóbb kerítsünk erre is sort, mert a **TREASURE ROOM**-okban csak akkor nyílnak a mesés gazdagságot jelentő ládák, ha a **BARKMAN** már halott (2.000.000 arany, halom gem meg egy rakás obszidián cucc). Egy koponyát úgy etetünk meg, ha addig adogatjuk neki a gemeket, amig egy speciális hangot nem ad vagy el nem tűnik (kb 5-5 gem mindegyiknek). A harmadik szinten van eltéve dunsztba a sprite hercegnő, szóval aki csak érte jött ide, már mehet is (bár beavatottnak mindenképp érdemes lenni). A második szinten akkor nyílik ki egy oldalajtó, ha a középső mezőkben állunk az átvezető úton. Ha be akarunk valahova jutni, **JUMP**pal tegyük, de vigyázzunk, mert telis-tele van mészárló eszközökkel.

Nézegessük tovább a felszínt! Van errefelé még egy ogár tábor is, beszéljünk a göréval. Indulásképpen válasszuk a 3-at, miszerint: *„Térdepelj, rabszolga, mi vagyunk a legyőzöid!"*. Ez nagyon megtetszik neki, mert szerinte humoros emberek vagyunk. Ezután lehet vele beszélgetni. Ne nagyon kérjük *Alamar* elleni segítségre, mert *Alamar*nak dolgoznak, inkább kérjük kölcsön tőlük azt a 2 energialemezüket.

Most egy ideig szabad program, fakultatív lehetőségekkel arra nézve, hogy mit látogassunk meg, csak jobb csapattal érdemes bemenni a déli toronyba, még erősebbel az északiba, s csak jó tápos fickókkal a **Keleti Nagy Torony**ba. Mindegyik megközelíthető a 6-os villamossal vagy piros 12-es busszal. Nyitva reggel nyolctól délután kettőig. Legyen Ön is az útitársunk!

Az északi tele van lovagokkal, **SLAYER**, **DEATH** és egy **DOOM KNIGHT**-tal. A befelé vezető utat egy törpe-királynál lelhetjük meg, aki nagyon áhítozik már egy kehelyre, ami a lovagok tornyának tetején van, mert az mindig jelzi, ha méreg van a közelben. Paranoiás kis királyunk ad ezért egy kulcsot is a toronyba. Itt sincs sok dolgunk, de jópár könyvet találhatunk, amelyekben a Magánhangzótlan Lovag nagy mondásai vannak lejegyezve. Például: **FL ND HS MNY R SN PRTD**. És ezután valami szóvegre vár a könyv. Adjuk be neki hát a magánhangzós párját: **A OO A I OE AE OO AE**. Azaz a kettő együtt: **A FOOL AND HIS MONEY ARE SOON PARTED**. Ez egy originál ánglis mondás. A többi is ilyen, s ott is csak a magánhangzókat kell beírnunk ahhoz, hogy XP-t kapjunk. A megoldások:
1) EEEIOIE
2) EOAUAAUE
3) EEEOEAOUEIEEEOEE
4) OEOOEIEOOOAEI
5) OOOAIOEIEOU
6) AOOAIOEAEOOAE

A legfelső szinten, a **DOOM KNIGHT**-os helyen ott van a **CHALICE** (kehely) is, de amikor hozzáérünk, megkérdi, hogy mit keresünk. Mondjuk neki, hogy a **CHALICE**-t. Erre az a válasz, hogy úgy látszik semmit sem tanultunk a Magánhangzótlan Lovagtól. Aha! Mondjuk neki akkor azt, hogy **AIE (CHLC)**. Vannak itt még különfajta trónok is. Üljünk rá sorba az **EMOTION THRONE**-okra, majd legvégül az **EUPHORIA Throne**-ra, s meglepetésben lesz részünk. A törpicsek bácsi pedig annyira fog nekünk örülni, hogy rögtön ki is nevez minket királyi ételkóstolónak.

Jöjjön a **Nagy Déli Torony**. Elég gyenge figurák vigyázzák, s bár sokan vannak, itt az nem nagyon számít. Van egy **ALI BABA'S CHEST** nevű láda is, ami az istennek se akar kinyílni, helyette mindig egy jelszót kérdez. Vajon miért **ALI BABA** van odaírva. Írjuk be: **FOURTY ROBBERS/THIEVES** (40 rabló), de erre nem nagyon reagál pozitívan. Akkor **OPEN SESAME** (szezám tárulj). S kinyílik! Micsoda őrült nagy fejtörők... A legfelső szinten találhatunk 2 könyvecsket is, az egyiket csak a hercegnek címezték (ha nem a **Tolvajok Hercege** olvas bele, akkor **ERADICATED** lesz), a másik pedig egy csak tolvajoknak szóló kézikönyv. Ezenkívül találunk egy listát is, amelyben a legutóbbi üzleteik vannak leírva, miszerint kinek adták el és mennyiért a **GOLDEN STATUETTE** többi darabjait, illetve egy **JEWEL OF AGES**-t. Van persze pár kellemes energialemez is. Ja, a gongokat háromszor érdemes megkongatni.

A keleti is tele van meglepetésekkel, de annál inkább elektronyosságot lövöldöző **MYSTIC MAGE**-ekkel és **MAGIC** sebzést okozó másik fajta varázslókkal. Azonkívül ha a legfelső emeletre rossz irányba megyünk, egy roppant idegesítő **GAMMA**

GAZER-rel találjuk szembe magunkat. Jobb, ha összeszedjük inkább az energialemezeket, a **JEWEL OF AGES**-t meg legyilkolásszuk a **MEGAMAGE**-t, oszt kifelé. Itt rengeteg energialemez van eldugva.

Ha megvan már legalább 15 energialemez, menjünk el *ELLINGER*hez (ha még hiányzik egy-kettő, akkor szerezhetünk kettőt még az óriásoktól is, csak rendesen kell vele beszélnünk), aki egy szép nagyot gratulál nekünk, s azt ajánlja, hogy menjünk el, nézzük meg a kastélyt hátha el van benne rejtve egy-két energialemez.

A vár már egész szépen áll, mindössze a negyedik szint hiányzik. A 3. szinten egy bizonyos **DIMITRI**-t találhatunk, aki önmagát teszi felelőssé a királynő elrabolttatásáért, s emiatt nem is nagyon jó valamire, majd elviszi a depresszió. A lánya viszont kiemelkedően fontos feladatnak látja azt, hogy apja újból a régi legyen, mert valószínűleg lenne pár jó ötlete arra, hogy is lehetne visszahozni *Kalindrát*. Ezt viszont csak úgy lehetne, ha felviditanánk valamivel, amihez nem elég más, csak a **SONGBIRD OF SERENITY**, ami az **Elveszett Lelkek Szigetén** raboskodik.

Mielőtt odaindulnánk, nézzük inkább végig a városokat (**Olympus**ig bezárólag). **SANDCASTER**-be be lehet jutni sivatagon keresztül is, de jobb, ha elvisszük *VESPAR*nak a zafír fogantyút, s cserébe ad egy ingyen bejárót. Elég nagy zűrök vannak **SANDCASTER**-ben, ezt a jóvarázslónénitől is megtudhatjuk, csak a két főfigurát kell elintéznünk meg a csatlósait a sikerhez. Itt lehet kapni egy **PASS**-t **LAKESIDE**-ba is, vegyük meg, noha jó borsos árat kell érte fizetni (5000GP).

LAKESIDE boszorkányoktól szenved, majdnem minden értelmes épületet teljesen lerombolták, az embereket meg túsznak ejtették. Szabadítsunk ki minden embert, a boszikat meg persze kaszaboljuk csak, s egy ex-rab elejti a tippet, hogy a főboszorkánák van egy bejáró engedélye **NECROPOLIS**-ba. Aha, ez kell nekünk. Ha megvan, hozzuk fel a **SEWERS**-ből a **GOLDEN GRIFFIN STATUETTE**-t, s kaparintsuk meg a **NECROPOLIS PASS**-t. Aki be akar lépni az itteni céhbe, tagságit egy koponyától kaphat, akinek egy ismét gyermeteg fejtörőre kell megadni a választ. A szokásos betűhelyettesítéses mód. A megoldás: **WITCH** (boszorkány).

Nézzük most meg a híres idegenforgalmi nevezetességet, **NECROPOLIS**-t. Telis-tele van **HIGH-MUMMY**-kkal, meg **POWER LICH**-ekkel, azonkívül itt van *SANDRO*, aki szintén egy **LICH**. Vannak még könyvek is, ***TOME OF THE DEATH*** címmel, vagy 9 kötetnyi. Minden egyes könyv elolvasása 999.999 XP-vel gazdagítja az olvasót (akárhány ember elolvashatja), cserébe pedig ad nekünk 25-50 év öregedést. *SANDRO* megkér minket, hogy ő valamikor még nem volt ilyen ember, de sajnos eltűnt a szíve, s azóta állandóan arra kényszerül, hogy idejáró turistákat ijesztegessen. Megígérte, hogy ha visszahozzuk, akkor odaadja a harmadik szobrot is. Ugorjunk le a csatornákba, amik most kivételesen nem szennyvíztől vannak tele, hanem lávával, de a szíven kívül semmi érdekesért nem érdemes lent tanyázni. Adjuk vissza neki a szívet, majd a 3 szobrot a druidanéninek, aki cserébe ránkhúz 5 szintet. *SANDRO* még elmondja, hogy ezentúl szívesen vár ránk a másik oldalon lévő **DUNGEON OF DEATH**-ben, s rendelkezésünkre bocsájtja az összes ottlévő kincsét.

Ideje bekukkantani az **Elveszett Lelkek Szigeté**re egy madárért. Ez a hely eleinte **MINOTAUR**-okkal van tele, amik egy kicsit változtak a 3 óta, mivel itt egy-egy bunkócsapásuk csak öregíti a karakterünket, nem öli meg (legalábbis nem varázslattal). Az első szinten csak annyi a dolgunk, hogy meg kell húzni minden kallantyút, majd mehetünk is tovább (s a karhuzigálás miatt le kell ütni 2 **MINOTAUR**-t). Nagyon fontos a pozitív hozzáállás, írja egy felirat a dungeon bejáratánál, szóval minden kérdésre pozitívan kell felelnünk, hogy továbbmehessünk. Tehát első kérdéseire, miszerint jól szórakozunk-e, minden kart meghúztunk-e, biztosak vagyunk-e benne, nyugodtan nyomjunk egy-egy igent.

A második szint sem lesz nehéz, itt a tárcsákat kell átállítani, majd egy kart húzni (állítsuk a tárcsákat felfele), ezután pedig iszogassunk a kutakból (csak a **NEGATIVE SOUL WATER**-t ne kóstoljuk meg). Mehetünk tovább.



A harmadik szinten kapcsolók vannak meg teleportok. Célunk, hogy elérhessük a lejárót. Addig kapcsolgassuk a karokat, míg nem lök minket vissza. Ehhez induljunk északról délre. Van egy kombináció, amivel titkos, rejtett kincsekhez is elérhetünk. A továbbjutáskor szépen megkönnyít minket 276.000 arannyal, mert ez majd fedezi a **MINOTAUR**-okban és a berendezésben okozott kárt is. Lejjebb van még pár **GORGON** is, akik véníteni ugyan nem vénítenek, ám egy-egy sikeres csapásuk esetleg megkövesíti karakterünket. Nagyon hasznos madarakra lelhetünk, akiket kiengedve minden csapattagunknak nő valamelyik tulajdonsága hattal. Itt olvashatjuk először *Alamar* igazi nevét is, amit a falakból állítottak össze, s valójában *SHELTEM*. A névnél is vannak madarak, de azokat nem érdemes kiszabadítani, mert fele illúzió, a másik fele pedig a prófécia papagája, s mindig ugyanazt mondja. De ha megvan a **SONGBIRD OF SERENITY**, engedjük ki, s akkor megígéri, hogy velünk jön *DIMITRI*-hez. Vigyük.

Dimitri most már elégedett, és azonnal munkához is lát, elmondja a szinten lévő titkos szekrények kódjait, amiket kinyitva megint hozzájuthatunk jópár energialemezhez, s felkér minket még arra is, hogy a királynő megmentése érdekében látogassuk meg *Ambrose*-t, a királynő kedvenc lovagját, aki további utasításokat fog adni. Szedjük össze az energialemezeket, s vigyük el most már befejezésképpen a maradékot is *ELLINGER*-hez. Most már megvan a legfelső szint is, ahol egyelőre csak a fogadó, bolt, gyakorlóterem és bank szolgáltatásait élvezhetjük, mert az a szekrény, ami a királyi koronát tartalmazza, nem nagyon akar kinyílni. Pedig ha ezt a koronát odavisszük a királynőhöz, akkor vissza tudna alakulni emberré. De nem fog! HEHEHEHE! Ennél tovább nem írjuk a leírást!
Ismét HEHEHE! Csak vicc volt. Ugorjunk el *Ambrose*hoz, akinek most egy bűbájra lenne szüksége, hogy kedvenc griffjére felpattanhasson. Ad is egy gyeplőt, amit vigyünk el *Natasá*hoz, s az megcsinálja, hogy használhassa *Ambrose*. *Ambrose* most már el tud menni a királynőért, s nagy bátran nyeregbe is pattan, majd elviharzik **Feketeagyar vára** felé. Nagyon nagy sunggal induít a fickó, de ha mi is odamegyünk a várhoz, kiderül, hogy nem nagyon bírt egyedül azzal a sok vámpírral, csináljuk inkább mi.

Nosza, mészároljuk le a vámpírokat halomra, menjünk fel *Blackfang* grófhoz és a kedves familiájához. Ezután másszunk le a börtönbe, aminek a legalsó sarkában kuporog egy vámpírnő, aki nem nagyon akar még meghalni. Emiatt nem is jöhet velünk a napfényre, de elmondja, hogy a királyi koronát rejtő szekrény kódja: (az amit mond)... Viccesek voltunk, mi?. Tegyünk ide egy **LLOYD'S BEACON**-t, s reppenjünk el a várba, szedjük fel a koronát, majd hopp, vissza a királynőhöz. Már very hepi lesz emiatt, de azért ezzel még nincs mindennek vége. Elirányít minket a *Sárkányfáraó*hoz is, hogy rajta is segítsünk, és vigyük vissza neki a Gömböt. És természetesen odaadja a **Nagy Piramis**hoz illő kulcsot.

Akkor segítsünk azon a szegény *Sárkányfáraón*. Az egész piramist elárasztották a fehő- és a zöldsárkányok (akik itt tüzet lehellnek), de a feljutást nem csak ez nehezíti. Az első szinten egy idegenvezetőnek kellene minket várnia, sajnos azonban a sárkányok nagyon ízletes csemegének tartották és keresztbe lenyelték. A feljutáshoz át kellene kapcsolni az összes kart. Csak az északnyugati részlegnél ütközhetünk problémákba, ahol pár koponya mindenféle számokat kérdezget. Ezekre a válaszokat könnyen meghatározhatjuk, ha tudjuk, hogy ezeket egy olyan számsorból kell kiválasztani, amelyek egész számokból állnak 3-10-ig:

— Én vagyok a legkisebb —> 3
— Én vagyok a legkisebb négyzetszám —> 9 (mivel a kettő nincs a sorban)
— Én a kétszerese vagyok a legkisebb párosnak —> 8 (2x4)
— Én vagyok a legnagyobb prím —> 7
— Én vagyok a legkisebb páros —> 4
— Én vagyok a legnagyobb —> 10
— Én vagyok a legkisebb prím, ami maradt —> 5
— Én vagyok a maradék —> 6

Ha minden kar meg van húzva, akkor ugorhatunk a második szintre. Itt egy kódot kell beütni a feljebbjutáshoz, ezt a kódot megkaphatjuk, ha a szinten található dátumokat összeadjuk, kivonunk belőle 32-t, elosztjuk hárommal, majd ebből is kivonunk 42-t. A dátumok a következőek:
1993, 1492, 1776 (ki hinné, hogy amerikai a program!)
Azaz 1993+1492+1776
vagyis 5261-32/3-42 = 1743-42 = 1701
S mehetünk is feljebb. Itt csak egy csigavonalban kell mozogni, de pár kíméletlen teleport is szerepet játszik kínzásainkban, amiket jobb, ha **JUMP**-pal átugrunk (*lásd a koordinátáknál —> CoV 38*).

Meg is érkeztünk a 4. szintre, fussunk oda a szemben lévő trónhoz, amin maga a *Sárkányfáraó* fészkel, s rettentően megörül nekünk. Persze ezután azzal folytatja, hogy még sok mindent kell tennünk (s meg se kínált minket egy jó kis itallal, mondjuk abból a **PURE ENERGY** lötyiből se, ami pedig akkora üstben fortyog, hogy hat pohárnyi meg se látszódna). Elmondja, hogy a két lávába zuhant mentőkapszulából az egyik utas már kiszökött, ő volt *Alamar-Sheltem*, de a másikban még van valaki. Idáig nem tudtunk bemenni hozzá, mert láva megszilárdult körülötte, de most segít nekünk, s kiolvasztja. Robogjunk is el az **ESCAPE POD 1**-be.

Egy emberforma van a sztáziskamrában, s mikor közelebbről megvizsgáljuk, kiderül, hogy nem más, mint *Corak* bácsi az, *Sheltem* esküdt ellensége. Hohó, ez jól fog jönni. Tegyük el (**GET SHELTEM**), majd menjünk oda a főabakuszhoz és nézzük meg, mi van rá írva. Egy kód. Ez fogja majd deaktiválni a sztáziskamrát. Írjuk be (**TYPE CODE INTO MAIN COMPUTER**), hogy: **WHERE NO MAN HAS EVER GONE**

BEFORE. Erre úgy lehet rájönni, hogy ha elolvassuk a feliratot (**READ SIGN**), ki van írva, hogy fejezzük be a mondatot: A Régiek célja — Bátran menni oda, (hol sosem járt még ember). Megint egy nevetségesen könnyű dió, minden egyes betűt, az ABC-beli sorrendje szerinti szám jelöli, tehát 1=A, 2=B, 3=C, 4=D ... 26=Z. Helyettesítsük be a számokat betűvel, s kész. Menjünk oda az így kiszabadított *Corak*hoz (**GO TO CORAK, GREET CORAK**), s beszélgessünk el vele (**TALK TO CORAK, SAY "#!%*!" TO CORAK, KILL CORAK, EXIT TO DOS**).

Szóval *Corak* szeretne segíteni, de nincs olyan formában, hogy így sok esélye lenne *Sheltem* ellen, mert amint kilépne, *Sheltem* észrevenné, s még *Alamar* várán kívül elszívná az összes erejét. Mondjuk még úgy sem lesz sok ereje, hogy segítünk neki, de sebaj, próbáljunk összehozni valamit. Látogassuk meg megint a *Sárkányfáraó*t, aki végtelen örömét fejezi ki affelől, hogy egy másik Őrző is segít neki *Alamar*t legyőzni. Csuhaj, rólunk megint még csak meg sem emlékeznek... A *Sárkányfáraó* szerint egy úgynevezett lélekdoboz segíthetne, amit be lehet szerezni **Olympus** városában. Ez a hely fenn van az égen, el lehet jutni oda a *Sárkányfáraó* kunyhójának tetejéről egy menetrend szerinti csónakjárattal, de a legjobb mód a **TOWN PORTAL** használata. Most hogy már **PASS**-t is kaptunk oda, az a kefehajú barbár is továbbenged minket. Vigyázzunk, mert sok olyan hely van, ahol könnyen le lehet pottyanni!

A városka egész nyugodt, ez a nyári telephelye a görög idénymunkásoknak. Jópár ottani pofának a híre már egy kicsit messzebb is szállt, mint a bárpult, szóval lehet, hogy ismerősnek fog majd tűnni egyik-másik neve, mint pl. az a *Zeusz, Atlasz, Hermész* meg ilyesmik. A játékbeli talóskérdések nagy zömének a megoldása is itt olvasható, pl. a Magánhangzótlan Lovagnak a válaszai, az, hogy mit tanulmányoznak a szerzetesek, stb. De minket most a pincék érdekelnek. Van pár lejárat, van ahol egy *Cyrano* nevű pofa **TRIBBLES**-eket árul, azonkívül egy-egy csatorna végén csörgedező szennyes létyóban fellelhetünk szótöredékeket. **ES BL IB TR**. Ami viszont a legjobb! Van egy hely, ahol megint jelszót kérdeznek. Kis utalás: a megoldást árulja *Cyrano* is. Igen, igen, **TRIBBLES**! Most már felmehetünk egy rejtettebb zugba, ahol meglelhetjük a Lélekdobozt. Jé, pont *Corak* száma! XXL-es, a nyakánál 58.

Most már *Corak* örömmel elrejtőzik a kis dobozban, s nem kell mást tennünk, mint lemészárol(tat)ni *Sheltem*et. Induljunk el a vára felé. Ha odaértünk, lépjünk be. Sok kis **ANNIHILATOR** meg **AUTOBOT** fog szívózni, de azért egyik sem olyan cikis, mint a 3-ban a **TERMINATOR**. Itt nincs más dolgunk, mint továbbmenni a második szintre.
A második szinten is csak menjünk egyenesen eggyel feljebb.
A harmadik szint 4 sarkában 4 óra van, középen pedig egy fej. Csak akkor juthatunk tovább, ha minden órán beállítjuk *Alamar/Sheltem* kedvenc számát, a kilencest. Ezután menjünk a fejhez, aki most *Alamar* igazi nevét kérdezi. Erre sem nehéz választ adni, **SHELTEM**. Mehetünk feljebb.
A negyedik szint egy idegtépő rész, hacsak nem olvastuk pár szinttel lejjebb néhány szobron a feliratokat. Itt az egész padló kétmezős részekből áll, mindegyikben 1-1 elem, de van amelyik csak illúzió, és ha rájuklépünk, egy nagyot zuhanunk. El kell jutnunk egészen *Alamar* előszobájáig, ezzel a sorozattal (F = FIRE — tűz; A = AIR — levegő, W = WATER — víz; E = EARTH — föld): **F E W A E E E F F W A E F A W E E W W E F A W**. Ha odaértünk, *Sheltem* elég türelmetlen, s odavon minket a trónjához. Ha nálunk van a lélekdoboz, kezdődik a ***Dark Side of XEEN*** end-seq-je!

Corak és *Sheltem* nagyot csatáznak, a végén kézitusára kerül sor (ja, *Sheltem* leveszi *Alamar* sisakját, hogy ismét láthassuk igazi fizimiskáját, amit már volt szerencsénk megtekinteni a 3. részben).
— *Corak, ismerd be hogy vesztettél!* — dörgi *Sheltem*.
— *Beismerem* — így *Corak* — ... *Önmegsemmisítést megkezdeni! Kód: 001* (jó hogy nem 12345).

És egy hatalmas csattanás, és nem fogja senki elhinni: *Corak*tól és *Sheltem*től örökre megszabadultunk! Éééééljeeeeen!!!!! Ez azt jelenti, hogy nem lesz több ***MIGHT AND MAGIC***!!! Hurrráá! Mert ha ki merészel valamit találni ***John Van Caneghem***, hogy pl. az a nagy robbanás nem ölte meg őket, hanem eonokon keresztül szenvelegtek még az űrben, míg egy bolygón ki nem kötöttek, akkor mi igen-igen mérgesek leszünk, és lehet, hogy JVC számítógépének irányelveit mi változtatjuk meg, pl. arra, hogy önmegsemmisítéshez lásson hozzá (a kódot már úgyis tudjuk).

Nem kell még örülni, ezzel még nincs mindennek vége, csak a ***Dark Side of XEEN***-nek. A ***WORLD OF XEEN*** vége még hátramaradt, ki hitte volna?!. Mostanra már nem ártana ***Lord Xeen***t sem szétszabdalni, hogy megszerezzük a **Specter of Temporal Distortion**-t.

Ezután szabadítsuk ki *Roland* herceget, a valódit, ugyanis *Alamar* börtönözte be őt is. Természetesen az **Alamar dungeon**ben van. Ezen a helyen találhatjuk a hasznos **XEEN POWER JUICE**-okat is. Ahhoz, hogy odajuthassunk *Roland* herceg sztáziskamrájához, tegyük a következőt:

- Kapcsoljunk át minden kart, s így kinyílik egy fal, továbbmehetünk pár koponyához.
- Van 2 koponya, az elsőnek egy ezüst azonosítókártya kell, a másodiknak egy arany. Szembe velük van egy-egy kulcs, az ezüstöt kérőnél a **DRAGON TOWER** kulcsa, a másiknál a **DARKSTONE TOWER** kulcsa. Ahhoz, hogy továbbjuthassunk az aranyat kérő koponyához, először az ezüstöt kell megszereznünk. Ehhez menjünk a **DRAGON TOWER**-be. Kellemetlen egy hely lesz.
- A **DRAGON TOWER** alsó szintjén egy druida kér minket arra, hogy szerezzünk neki egy sárkánytojást, majd megfizeti. Ez a tojás a következő szinten van, de ha visszahozzuk neki, átalakul **DRAGON KING**-gé és ránktámad (bár előtte azért ad 1000.000 XP-t). Élvezzük a 10.000.000 XP-ét adó könyvek áldásait, majd ugorjunk fel, a felhőkre. Itt meg kell keresnünk a **Sárkány Titkát**. Erre a választ a **Sárkány Szeménél** adhatjuk meg, de vigyázzunk, mert ha rosszat mondunk, mindenki meghal. Van itt még pár bonus stuff is, de inkább megmondjuk, hogy mi a jelszó (ezt a szint sarkaiban lévő könyvekből rakhatjuk össze). **INFINITY**, s megkapjuk az ezüst azonosítót. Lehet még rohangálni **ENERGY** és **PHASE DRAGON**-öket gyilkolászni, de vigyázzunk, mert nagyon kellemetlenek tudnak lenni. Mellesleg elég jól néz ki a sárkánynak megrajzolt szint. Vannak erőkristályok is, ezekbe belenézve 3-5 szintet kaphatunk, ha nem elég intelligens a karakterünk, fűbe is haraphat tőle.
- Továbbjutva felvehetjük **DARKSTONE** kulcsát. Ez egy nagyon egyszerű hely. Csak ütögessük meg minden szinten a gongokat, csapjuk le az erre megjelenő **ONYX** gólemeket, majd ugorjunk fel a legfelső szintre. Itt keressünk meg egy koponyát, aki egy kérdést tesz fel. A szintek jelölte számok szorzatát szeretné tudni. Ez **3, 4, 2,** és **E**. Az **E** pedig egy másik koponya szerint a gongok számát jelenti, ami pont 5, azaz mondjunk **120**-at (3x4x2x5). Most már miénk lehet az arany kártya, de feljebb még nem mehetünk. Az aranykártyával pedig kiszabadíthatjuk *Roland*ot is, aki persze köszöni, és elmondja, hogy **DARKSTONE**-nál a feljebb jutáshoz a **CHIME OF OPENING**-re lesz szükségünk (ej, de ismerős név). Ezt a **Déli Szfinx**ben őrzik, s odaadja nekünk az odaillő amulettet. Mint *Burlock* király bátyja, ő ***XEEN*** másik oldalának az ura, s *Kalindrá*val meg fog esküdni, hogy így is erősítsék a ***XEEN*** két oldala közti összetartást, meg mellesleg a prófécia beteljesítéséhez is szükség lesz rá.
- A **Déli Szfinx**ben az legyen az első dolgunk, hogy fizessük ki a biztosítási díjat a vízszintesen és függőlegesen csapkodó fejszék ellen (2-2 millió arany!), mert enélkül elég hamar ottpusztulunk. Most induljunk feljebb. A Szfinx neve **PICARD** (ezt is a szokásos módon lehet összerakni). A fejben keressük meg *Picard*-t, aki szívesen odaadná a **CHIME OF OPENING**-et, de cserébe olyan dolgot kér, amilyet még sosem látott, egy **WIDGET**-et. Ezt az állatot valahol a sötét oldalon szerezhetjük be egy kunyhós vagy szekeres, elég jelentéktelennek tűnő figurától (vagy nem, de az biztos, hogy könnyen meg lehet szerezni, egy **SIDE-QUEST**-nek tűnő feladat megoldása után). Nagyon cool szintnövelő szereket találhatunk a pincéjében (**LVL #3**).

Most már fel is mehetnénk a **DARKSTONE**-i kegyhelyre, de előtte még fel kell ébreszteni a négy alvót, s aktiválni a 4 gépet. A négy gép a **CLOUDS** rész négy sarkában van (**A1 0,0; A4 0,0; F1 0,0; F4 0,0**), a négy alvó pedig a **Sötét Oldal**on, a felhőkről érhetőek el.

Menjünk ki a legszélső felhőút pályára, s keressünk egy oda nem illő víztócsát, lávadarabot, földrészt, meg egy odaillő, de a sarokban lévő levegő-szeletet (a koordináták meg vannak adva). Ahhoz, hogy átjuthassunk az egyes **Elemi Létsík**ra, az adott elem nevét mondjuk, pl a tűznél hogy **FIRE**, a víznél **WATER**, stb. Elég nehéz szörnyikékkel vannak teli (a levegőnél a hurrikánt inkább **IMPLOSION**-nel intézzük el messziről, mert közelharcban nagyon gyors és sokat sebez). Most, hogy mi vagyunk a Kiválasztottak (mert van **PASS**-unk **Olympos**-ba), mindegyik síkon keressünk egy trónt, s menjünk oda. Így felébresztjük az alvókat, s ha mind a 100% ébren van, akkor mehetünk is tovább. Érdemes a felhőkön lévő, egy-egy létsíktól félútra táborozó kereskedőket felkeresni. Mindegyiknek az a talályos kérdése, hogy mi a rakományuk. Erre nem nehéz felelni, csak arra kell gondolni, hogy mi lesz, ha összeeresztjük egy-egy képviselőjét annak a 2 elemnek, amelyek közt kereskedik. Tehát ha tűz és vízzel kereskedik, akkor gőz, **STEAM** a rakománya. Emiatt: tűz + levegő : füst, **SMOKE**; föld + víz: sár, **MUD**; föld + levegő: por, **DUST**.

Ugorjunk gyorsan le **DARKSTONE**-ba, ott meg rohanjunk fel a legfelső emeletre, próbáljuk ki a **CHIME OF OPENING**-et, s végre kijuthatunk a **Régiek Felhői**re. Ez egy nagy spirál, itt csak arra kell vigyázni, ne

hogy elmúljon a **LEVITATE** varázslatunk, mert akkor kezdhetjük a spirált elölről. Ennek a megelőzése végett elhelyeztek ütközben jópár pihenőhelyet, ha vészesen közeledne a hajnal, itt várjuk be, majd lőjük el a **LEVITATE**-t, mert ezek szilárd földből vannak. Ha viszont korán reggel vágunk neki, akkor erre egyszer sem lesz szükség. Ha odaértünk a középen lévő épülethez, akkor lépjünk be, s kezdődjék az end-seq #3 (***WORLD OF XEEN***). Láthatjuk a prófécia beteljesülését, amint egyesül a **Xeen Jogara** és az **Erő Kockája** az **Egyesülés Oltárán** a ***Sárkányfáraó*** vezetésével. És ***XEEN*** két fele végre egyesül mindörökre, hogy ne szólják meg a szomszéd bolygók lapos mivolta miatt.

Van még egy extra hely is, ahova egyáltalán nem muszáj elmenni, de ez az **ULTIMATE XEEN CHALLENGE**, úgyhogy minden magára adó játékos legalábbm megpróbálja. Ez a **DUNGEON OF THE DEATH**.

A **Dungeon of the Death**-be csak óvatosan járjunk, mert ugyan *Sandro* már **Necropolis**ban odaadja a kulcsot, de 100-150. szint előtt nagyon könnyen otthagyhatjuk mind a 6 csapattagunk fogát (**tényleg, tudja valaki, hogy egy elfnek hány foga van?**). Az első szint elég idegtépő, de ha végigvisszük, kapunk 5 szintet pluszba. Egy hatalmas keresztrejtvény az egész, a sorok/oszlopok végeiben van egy-egy scroll, s oda kell menni ahhoz, hogy megoldjuk a rejtvénynekazt azt a részletét. A bejárattól nem messze van egy szobor, rajta egy pár oldalas útleírás az első turista kalandjairól, aki egész kellemes dolgokat vitt véghez, pl egyedül lekerült az arénába, egyszerre kapott egy armadillót, iguanát, lovagot meg még isten tudja miféle nagy szörnyeket, aztán elkezdett futkározni, de szerencsére talált egy **FIREBALL**-pálcát meg egy **RING OF ELEMENTAL RESISTANCE**-t a hullák közt, aztán egyfolytában csak a **FIREBALL**-t használta míg az ki nem merült. S akkor kinyitotta a szemét és csak egy hatalmas hamurakást látott. Hmmm, valahogy nekünk ez így sose sikerült alacsonyabb szinteken. Ebben a leírásban ki van emelve néhány szó (100-180), s ezek azok, amelyeket be kell helyettesítenünk a megfelelő helyre. A megoldást megadtuk, mert enélkül valamennyire fárasztóbb lenne. Bocs, hogy nem állítottuk számsorrendbe, de lehet, hogy így jobb lesz, mert mi ilyen sorban találkoztunk velük (nagyjából).

A második szinten már tényleg csak nagyon vigyázva menjünk, mert eleinte ugyan csak valami szörnyű **SCREAMER**-ek vannak (irtó jól néznek ki, így levágott karokkal!), amik rokonaik a harmadik részbeli fej-**SCREAMER**-eknek, de azért valamennyivel nehezebben lehet tőlük megszabadulni. Na, ezekkel akkora gond nem is lenne, de ami utánuk jön! Elég félelmetes ellenfelek, mert már távolból **ERADICATE**-elő sugarakat lőnek, ami egyszerre 2-3 karakterre is hatni fog, a **HOLY WORD**-öket nagyon szeretik kikerülni, és **SKELETAL LICH**-eknek hívják őket. Itt valahogy úgy kell megrántani a karokat, hogy kinyiljon egy ajtó a vámpír királyokhoz, de mi már sajnos arra nem emlékszünk, ez hogy is sikerült pontosan (de nem nehéz dolog). A vámpír királyokat úgy csapjuk le, hogy adjunk minden gyorsító-eszközt az egyik papunk kezébe, s ha az így előbb jön, mint a vámpír király, akkor nyert ügyünk van. Ha nem, akkor meg már teljesen mindegy a pap **SPEED**-je, csak **HOLY WORD**-özzük le minél gyorsabban. Említésre méltó még az a pár kegyhely is. A **SHRINE OF ULTIMATE EVIL**-en kívül mindegyiket romboljuk le, mert eszméletlen XP-ket kapunk értük, de ha valaki meglepetést akar, az legyen telhetetlen, s próbálja ki az utolsót is. Ekkor igaz, hogy leromboltuk a kegyhelyt, de az magával vitte az egész dungeont is, s azzal persze, minket. Jó vicc volt a programozók részéről.

A harmadik hely nem nagyon ment nekünk, itt meg kell mondanunk, hogy egy kicsit ... szóval csaltunk, mert már teljesen ki voltak az idegeink. Azért szerintünk meg lehet csinálni, csak éppen fel kell térképezni az egészet, ki kell keresni a megfelelő útvonalat, s erre rá kell szánni vagy 3 órát (minimum), de a feladatot azért elmondjuk: üsd meg mind a 4 gongot (a koordinátáik meg vannak adva) majd húzd meg a kart, de úgy, hogy közbe ne érj egy kincshez sem, mert akkor kezdheted az egészet újra...

Ezután jön megint egy meglepetés: egy űrhajó belsejében vagyunk ismét! Hát perszel Ez az, amivel a földlakók (pontosabban Terra-lakók, azaz mi) jöttek. Ez annyira nem veszélyes, mint az előző, de jópofa, mert **DEVIL**-eken és **DEMON**-okon kívül **LORD XEEN**-ekkel is tele van. Csak azok kellemetlenek. Romboljuk le mind a **4 LORD XEEN**-gépet, egyenként 5-5 millió XP-ért. Itt van egy központi számítógép is (nagyon ismerős gombokkal a 3-ból), de hogy mi a kód (ha van egyáltalán), arra sajnos nem nagyon sikerült még rájönni. Próbáltuk a 3. részben megadott kódot is, de csak **GOOBER**-ek lettünk így is. Szóval ez az egész kóceráj csak XP-ért meg szint miatt van itt, enélkül is boldogulhat mindenki...

Íme a +rejtvény megoldásai:

Vízszintes

39 - Megmaradt csontok: SKELETON
33 - Fürge, gyors: AGILE
36 - Előrelátás varázslata: CLAIRVOYANCE
40 - Varázslók városa: SANDCASTER
38 - Vaddisznó: SWINE
35 - Medin díja: FISHERMAN ('S FRIEND)
32 - Értékes fém: GOLD
27 - Kétkezes kard: FLAMBERGE
30 - A varázslók kedvenc skillje: PRESTIDIGITATOR
28 - SPELL
07 - MAGIC
25 - Állati orr: SNOUT
23 - Basenji várbeli jelszó: THERE WOLF
20 - Egy lovag, aki inkább a fákat szereti: RANGER
17 - Elvesztette az elfek szent könyvét: TITO
14 - ACID
09 - Varázslat, amellyel legyőzzük a gyengeséget: REVITALIZE
05 - BLACKFANG vezetője: VAMPIRE
13 - Űrhajóból kiszabadult: CORAK
01 - Király botja: SCEPTER
02 - Áthelyezés varázslata: TELEPORTATION
03 - Mozgási varázslat: (TIME) DISTORTION
06 - Bebörtönzött királynő: KALINDRA
04 - Kis, zöld démon: LEPRECHAUN (Hát, eléggé más a leírása máshol...)
08 - Csillag: NOVA
12 - Hiba: ERROR
16 - Íjász: ARCHER
22 - Durva, erős: SEVERE
18 - Varázslónő: SORCERESS
21 - Vár túl a Tiltott Zónán: ALAMAR
24 - Élőholtak városa: NECROPOLIS
26 - Bölcsesség: KNOWLEDGE
77 - Neki volt egy kis sárkánya: XEEN (LORD XEEN)
86 - STUMBLE
09 - ERADICATED gyógyítása: RESURRECTION
10 - SEER
11 - IGUANA
15 - Küzdőtér: ARENA
31 - VULTURE
34 - FABLE
37 - TRIDENT
41 - ENERGY
73 - Becsomagolt tetem: MUMMY
89 - Tűz, föld, levegő és víz: ELEMENTS

Függőleges

28 - Tárgyat használatba venni: USE
75 - Kígyóméreg: VENOM
09 - Groteszk lény: GARGOYLE
72 - Gremlin: GOBLIN
62 - Egy 1szarvú, akinek ellopták az egy szarvát: FALISTA
59 - Várárok: MOAT
52 - Tettes: CRIMINAL
47 - Amulett kell, hogy beléphess: SPHINX
44 - Ellinger tornya is itt van: CASTLEVIEW
48 - Durva állat: BEAST
51 - Lovag kísérője: PAGE (??)
55 - Hasonlít az ARACHNID-hoz: ARACHNOID
66 - Vízihüllő: ALLIGATOR
58 - Rovar, bogár: INSECT
64 - Százlábú: CENTIPEDE
57 - Félig sas, félig oroszlán: GRIFFIN
46 - TETHER
43 - Féreg: DRAGON
50 - Betegség: DISEASE
54 - Nyolclábú lábasfejű (fejesláb, lábfejű, stb): OCTOPUS
56 - SORCERER: WIZARD
49 - Erő: MIGHT
45 - Szellemek városa: WINTERKILL
42 - Egy torony a Troll erdőben: DARKSTONE
53 - Pap + varázsló: DRUID
60 - Félelem: FEAR
63 - Kísérteties (SPOOKY): EERIE
65 - CONTAINER
74 - Élő, de nem holt: UNDEAD (Hogy ennek mi értelme van?)
78 - Vad, primitív ember: BARBARIAN
81 - A játék készítőjének kezdőbetűi: J.V.C.
84 - Térképkészítő: CARTOGRAPHER
82 - Fogoly: PRISONER
88 - Utazó küldetéssel: CRUSADER
85 - Földalatti csatorna: SEWER
71 - Páncélozott emlős: ARMADILLO
67 - Földalatti börtön: DUNGEON
61 - Pontosság: ACCURACY
79 - Szárnyas ló: PEGASUS
83 - Gömb: ORB
87 - Félig ember, félig bika: COVBOY (bocs, MINOTAUR, a másik csak lélekben) **(Hogy ez a HáPI néha milyen szellemes tud lenni — CoVboy)**
65 - MOUNTAINEER
68 - RAT
70 - STARTLE
76 - Utazási mód XEEN földjén: MIRROR
80 - CROWN



Ennyi lett volna. Mi csak a Régieket sajnáljuk, hogy most csinálhatnak megint egy új védelmezőt a Terrának. Mert *Corak* lett volna a cím várományosa *Sheltem* halála után, de mivel *Corak* is kimúlt, most újból dolgozniuk kell. Új rész szerintünk akkor sem lesz, de nem egyszer előfordult már, hogy nem volt igazunk!!!

● *HáPI*

Return to Zork

Well, az *Infocom*-ot nem kell bemutatni a c00labb figuráknak — a nagyhírű szöveges adventure-ok elkövetőjét ki nem ismerné még a C64-es/Apple II-s időkből? (Mostanság adták ki a régi kalandjátékaikat Amigára!). Nos, egy bizonyos **Steve Meretzky**, aki sok PC-s kalandjátékosnak maga az Isten (mint nekem is :), anno még az *Infocom*-nál írogatott holmi kalandokat, és azután igazolt át a *Legend*-hez. Nem kell sorolni, PC-n milyen fantasztikus, nagyszerű etc... kalandokat alkotott. Így volt ez a régi, **Zork**-os időkben, meg persze a **Galaxis Útikalauz** gépre vitelének idejében is (tényleg, nem kell *Galaxis* leírás? Nagyon c00l játék, szerencsére nem lehet a könyv ismeretében végigjátszani :).

Nos, először is, pár szó a programról. Sajnos, ezen is érződik a 'minél kevesebb text' szele, ugyanis ronda Sierrás szokás szerint sokszor végig kell pásztáznunk a kurzorral a screen-t, hogy valamit megtaláljunk. De ez még csak a kisebb baj. Nagyobb baj a hang. Rejtély, hogy mi a francnak kellett jó esetben 2.6 bites digit használni! A digi jó részét csak másodszorra/harmadszorra értettük meg. Nem ám, hogy kiírná! (Pedig lelkesen debugoltam, letöröltem a sound drivereket stb... — DADA). A CD verzióhoz is volt 'szerencsénk', ami **CSAK** 44 MByte volt, ugyanolyan csapnivaló hanggal (az animációk valamivel jobbak CD-n). Ez azért kib****s volt, kedves ***Activision***!

Maga a játék viszont nagyon c00l. Ha a kalandkategóriában összehasonlítanánk a legjobb játékokkal (Legend's *Spellcastings*, *Eric the Unready*), azoktól bizony kicsit elmarad (főleg a *Sierra*-stílus és a pocsék hang miatt), de ennek ellenére mondjuk egy *Sierra*-féle unalomhegy-blődlinél mérföldekkel jobb.

A program hangja — az idióta digitől eltekintve — egész jó, főleg normális hangkártyán (értsd: *midi-kártya*, *GUS*).

Ez egy olyan játék, ami nem igazán nevezhető lineárisnak a szó *Sierra/Legend*-i értelmében. Az *InterNet*-en egyszerre vagy huszan játszottunk vele, és mindenki máshogy jutott el a végére... Így megint marad a *DOTT*-nál már megszokott helytakarékos helyszín/tennivaló ismertetés. Persze mindenhol fényképezgessünk, amit csak tudunk, mindent olvassunk el stb... Így is ez az eddigi legnehezebb játék, amivel valaha is játszottunk, ennek ellenére mindenkinek ajánljuk.

A file/options menürendszer: bal click a jobb felső sarokban. Ne fáradjatok, a digi szövegét úgysem tudjátok elővarázsolni :(.

Az inventory-t, a tárgyak use-olását elég nehéz lesz megszokni (bár ez legalább elég jól kiváltja a szöveges gépelést, és legalább rögtön megmutatja, mi az, ami használható). A lényeg benne, hogy a kézzel felvehetünk itt tárgyakat; azokat az üres rekeszekbe lepakolhatjuk; a tárgyak use-olása egymáson: az egyik tárggyal a másik tárgy jobb alsó részére clickelünk. Click a bal felső részére: azt vesszük kézbe.

Beszélgetésnél kérdzősködhetünk az inventoryból, illetve a hangnemünket is választhatjuk (**Talk**). Persze minden lehetséges hangnemet, inventory-tárgyat, fotót, hangfelvételt érdemes lesz kipróbálni...

MOUNTAIN PASS:

Kezdőképernyő. Az egyetlen érdekes dolog a tábla alatti zöldség lehet, amit viszont a szárnyas nem enged felszedni, ezért: szedjük fel a követ (baloldalt), és hajítsuk feléje. Ekkor zoom-oljunk rá a táblára, és ÁSSUK ki a késünkkel a növényt (kitéphetnénk is, de akkor rövid távon elpusztulna — na és persze ez csak a játék vége felé derül ki). Tovább.

VILÁGÍTÓTORONY:

Nincs sok tennivaló most még bent, csak a dél felé vezető út veszélyeit ismerhetjük meg (amire egy **RESTORE** erejéig különben is rájöhetünk).

A TORONY MÖGÖTT:

A késsel vagdossuk le az indákat a deszkákról, és kössük (*tie*) össze velük a gerendákat. Gyerünk le a folyón!

W. SHANBAR, BEJÁRAT:

Már most könnygyálhatunk, felszedegethettünk mindent a maradék városban. Érdemes most, a malom meglátogatása előtt benézni balra, az első házba, ahol a jobb oldali fiókosszekrény mindhárom fiókját tüzetesen nyálazzuk át. Utalás: *Toasting*: Boos Miller... 4 tószt? Gyerünk vissza a malomhoz (megfordulni, majd balra).



MALOM

Gyerünk ki a másik oldalra, szedjük fel a kulcsot a földről, a vízkerék peckét húzzuk ki. Vissza a városba. No nem, mert ott 'meleg van, nyugalom és fény' (from *Mini*), hanem mert ott volt pár zárt ajtó: **General Store** (falu végén, balra). A kulccsal bejuthatunk, az asztalról az elemet, a kasszából a jegyeket szedjük ki. Az elemeket nyomjuk be a varázsgömbünkbe **(bár őszintén szólva a cucc malomnál történő sípolsából, némi villamosmérnöki ismereteim ellenére sem jöttem rá az elején, hogy kimerült az eleme :) — DADA)**.

Falu, jobbra, hátul:

Szedjük fel a dobozt és a hajtókart. Az egereket, ha fel is szedjük, menten rakjuk be a dobozba (ezt csak azért érdemes megcsinálni, hogy később láthassuk, mit csinálnak velük a patkányok!).

Falu, jobbra, elöl: iskola:

Bejutni a gong megütögetésével (*crank*) lehet. Some **Copy Protectionz** (indulás megvenni a progot!), és egy jegyzettömböt kapunk.

Háttal a falunak, a híd alatt:

A kiskölyök nem sok jót kaphatott eddig, biztos örülne a jegyeknek (próbáljuk az egeret rádobni!), valami szutykos darabbal dob meg cserébe.

Malom, másodszor:
Itt az ideje a pohárköszöntőnek! Legjobb lesz a löttyöt a növényre önteni (gyerekek, ez itt nem a *Gyűrűkúra*, el fogja fogadni! :) (pour). *Ezután* hajtsunk az immár üres pohárból. Ezt 3* csináljuk meg, mindig újra tósztolva. Ekkor már annyira ittas Boos, hogy már úgysem tudna vezetni (click a „*Don't Drink & Drive*" ikonra), ezért kérjük el a kulcsait. Még egy tószt, és elalél a srác, mehetünk le (szedjük előtte fel a flaskót). Le, kulccsal ajtónyitás, majd odalent jobbra ki: **WEST SANDBAR**!

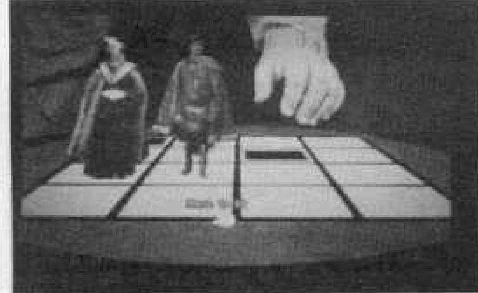
Bohócszobor:
Szedjük fel a könyvet! Erről akit csak lehet, kérdezzük meg (fent a faluvezér — aki egy viccet fordít le belőle — és a tanár, lent *Canuk*, boszorka, *Rebecca*, kovács). A tanárhoz előbb vigyük, mint *Rebeccá*-hoz, mert az előbbi fogja a lányt beajánlani, hogy képes a könyvet lefordítani. Ha rálelünk *Rebeccá*-ra (természetesen már miután leütött és tisztáztuk magunkat), játsszuk le neki, mit mondott róla a tanárnő. A kovácstól ne sajnáljuk a fordítási díjat!

Lakóház a sziklafalban:
Fürdőszoba, a csaj leüt. Some ködkérés, és ezek után már az ajtón át közlekedhetünk. A hálószobából (jobbra) a tükröt szedjük fel; a konyhában szedjük fel a szappant, a termoszt, a hűtőből a húst, töltsük meg vízzel a mosogatót (fill), majd a szappant nyomjuk bele a vízbe. A híd alatt kapott követ pucoljuk meg. A flaskánkat töltsük meg vízzel. Még a házban a bal szélső szobába kukkantsunk be, egy kis palotappincsi-szerűség mordul ránk, amin egy jót röhög jóakarónk.

Lakóháztól jobbra-fel, siló:
A tekerővel a siló ajtaján matatva (óramutatóirányban) a ömlesszük ki a takarmányt, és szedjünk fel pár szál répát.

Még jobbra/fel, Pugney farmja (CoV HQ?):
Először gyerünk a jobb alsó házhoz (a dobozt nem felvéve). Az ajtó ablakát nyissuk ki, pár perc megatorzítás és *meghunyászkodás*: miénk lehet a doboz! Irány balra/fel: egy tehén van a pajtában, alig várja a fejést. Párszor fejberúg, míg rájövünk, hogy hűvösek vagyunk: szedjünk fel egy kis szalmát, tegyük le az előtérben, és gyújtsuk meg. A kezünket melegítsük fel. Ezután a termoszba fejhetünk, majd utána etetés (répa) következik.

Falu, fegyverbolt: MOODOCK: (balra 2. ház)
Játsszunk Survivor-t! Kizárt dolog, hogy elveszítsük; egy rozsdás kard és egy régi érme lesz a jutalmunk. Mivel a játék szabályainak ismeretére később nagy szükségünk lesz, az infó: a ló lóugrásban léphet, a másik pedig bárhova a táblán. A lovas tönkreteszi a mezőt, ahova lép, oda már senki sem léphet még egyszer. A feladat: megakadályozni az ellenfél következő lépését (hogy ne tudjon hova lépni).



A kovács (a másik oldalon):
Tulajdonképpen már most odaadhatjuk neki a kardot, hogy pucolja meg. Amikor később visszajövünk érte (csak akkor fogja odaadni, ha új pénzt *adunk* neki!), azon látszik (pl. eltörik a 2. erdőben), hogy nem az eredeti. Rémítsük meg az ürgét és mutassuk meg neki a kardot. A könyvről itt (is) érdeklődhetünk (2 pénznél tovább azért ne engedjük!)

Kohó: (a falu végén, az útelágazástól balra)
Húzzuk meg az 1.kart, dobjuk be a Pugney-féle dobozt, majd újra húzzuk meg a 1., s a 2. kart, s kukkantsunk bele a kinyíló fiókba. A drótot a flaskából kiöntött vízzel hűthetjük le. Ezzel már elő szedhetjük picklock-tudományunkat, ha már a boltra így is ki van írva, hogy minden ingyen azé, aki bejut:

Bolt (1. ház balra a faluban):
Feltörve a zárat (pick), kétszer rázzuk meg a dobozt, és az előtűnő sípot szedjük fel, a patkányokat úgyszintén (be a dobozba).

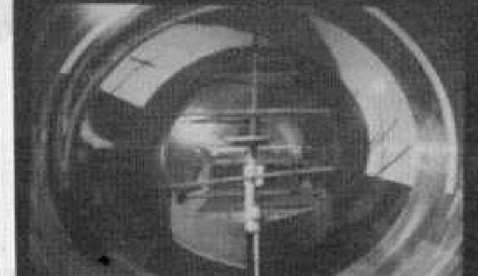
Falu vége, útelágazás, ott balra indulva:
Szedjük fel a puzzle-darabokat, majd hátra arc, és a földön levő keretszerűségbe rakjuk őket bele. Kis(?) tologatósdi, a megoldás: „*Water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for invisibility*" (az utolsó szó magától pottyan be!). Kevésbé észlényeknek clickelési menet: az L azt jelenti, hogy az üres résztől BALRA kell clickelni, R: jobbra, A: felette; B: alatta.
LARALBBRAALLBRBLALBRAALBRRALBRBR
Még szedjük fel (sarkon fordulva) a korong-darabot és a két *illuminyte*-ot (baloldalt).

A hotel:
Adjunk egy kis pénzt a nőnek, majd fel, a világító köveket rakjuk az éjjeliszekrényre, lámpaoltás... álom *Morpheus*-ról, aki, mint kiderül, eléggé rosszcsont. Utána villany fel, kövek vissza. Még egyszer lefekve (+2 pontért) egy másik álmot is láthatunk.

Na irány a nehezebb rész: **WHISPERING WOODS** (falu végén, útelágazástól jobbra, tovább).
Eléggé nehéz lesz itt a látásunkat nem elvesztenünk. Csináljuk azt, hogy mind a flaskót, mind a termoszt telenyomjuk tejjel, és amikor a látóterünk annyira leszűkül, hogy a Tejútra kérdez a program, akkor igyuk meg mindkettő tartalmát. Lehet, hogy ezt többször is meg kell csinálni (répaszerzés, kézmelegítés, etetés, fejés, töltögetés). Akkor értünk célba, ha teljesen kitisztul a látásunk, és kapunk 5 pontot. Azért hagyjunk tejet a másik erdőre is! Nem kell térképeznünk, ha már jártunk a boszorkánál; a denevéreket az erdő kezdeténél eresszük ki, ők kivezetnek (szedjünk fel egy kevés guanót). Ha még nincsenek meg a denevérek, akkor az út: **S, E, E, S, E, S, E, S, E, N, N, N, E, E, S, S, S, W, S, S.**

A mólón:
Kongassuk a gongot háromszor, a komposnak mutassuk meg a régi pénzt, majd forduljunk meg és máris a célban vagyunk...

Baloldalt az ösvény, fel: **Canuk konyhója**:
Bent a tekercset olvassuk fel a kacsának, beszél valamit *Zork*-ról. Faggassuk ki mindenről, a scroll és a hajómakett kivételével; mutassuk meg neki a korong-darabokat => benyom az üvegbe. Be a hajófedélzetre, click a hajó felső részére: a számokat írjuk fel. Gyerünk le a kajütbe, a rongyot szedjük fel odalent, a széfet pedig a fent leolvasott számmal nyissuk ki: mindent szedjünk ki. A piszkos lemezdarabot a ronggyal rögvest megpucolhatjuk; ezután vegyük kézbe a tükröt (az egérkurzor a tükröt fogja mutatni), és ki. *Canuk*, akit láthatóan *Morpheus* tart uralma alatt, kacsává próbál varázsolni, de a **DOTT**-os trükk a tükörrel itt is bejön... A scrollt etessük meg a kacsával (ha már el akarjuk a visszavarázsolás egyetlen lehetőségét végérvényesen tüntetni, ezt miért ne próbálhatnánk ki? :), ami tojást tojik, szedjük fel. Nem kell feltörni, de fel lehet.



A kunyhó ajtaján van egy mágnes, amit a karddal leszedhetünk. Tartsuk a kezünkben, majd fújjunk a sípba — kis szállítóeszközünk támad, miután a mágnest a madárhoz nyomtuk.
A szigetről 2* gong+pénzmutatással távozzunk.
A *Wh. Wood*-ból a kijutás: denevérek, vagy **N, E, N, N, N, W, W, S, S, S, W, N, W, N, W, N, W, W, N, W.**

A másik erdő:
Be, **N, E, E, S**: pénztermő fa! Ha még nem cseréltettük vissza a kováccsal a fakardot, akkor az most eltörik: csapjunk vele a fára! (Get all)
A vak íjász: (2. erdő, **N,N,W,S,W**), épp valami láthatatlan embert lődöz. Adjuk neki a tejet (lásd: a tej hatása a W. Woods-ban). Get all.

Innen N,N,W-re:
Ez az előbb már említett láthatatlan nő az. Gyújtsunk gyufát, ha a sötétséget említi, és legyünk nagyon *barátságos*ak. Párszor beszéljünk vele (forduljunk egyszer hátra), s megdob egy kevés *fairy dust*-tal.

Innen W, N, N, N, E, E, E, S, S-re: Tree Spirit:
Beszéljünk hozzá.

Innen 2* vissza, E, E, S, E: csapda: Dobjunk rá valamit (nem érdekes, hogy mit, fölszedhető)

Innen E, N, N, N, N: Hungry Boar Memorial:
Háromszor üssünk rá a karddal, és egy újabb korongdarabkát kapunk.

Innen S, W, N, W, W, W, W, S, W, W, N, W, W, W: a pók:
A később tárgyalandó TrollKirály nyakláncát mutassuk meg a póknak, majd használjuk a kardot.

Ki (**E, E, E, S, E, E, N, E, E, E, E, S, E, N, S, S, S, W, W, N, W, W, W, W, W, S, S, S, E, E, S, S, E, N, E, S, S**), irány a *Rebecca* háza, és mögötte a **Vulture Pits**:
A 2. erdőben kapott porral hintsük meg a rothadó húst, és dobjuk be a madarak elé, akik így elhalnak. Szedjük fel a *talon*-t.

Ha már a sípot birtokoljuk, irány e segítséggel a **világítótorony**, adjunk neki egy illuminyte-ot és mutassuk ott meg a korong-darabunkat; kapunk egy újat, és megemlíti, érdemes lenne valahogy átjutni a túloldalra. Itt menjünk fel, és a korlátra kössük fel a kötelet (itt szükség lesz a *Ben* (hajós) által tanított fogásra!). A token-t fűzzük fel a kötélre, majd dobjuk át a folyón — nicsak, mint egy bumeráng, már jön is vissza! A másik végét is kössük ki — így már dupla szilárd lesz a pálya. A kialakult kötélhídon szánkázzunk át a túloldalra:

Templom:
a szobortól a pajzsot szedjük fel; bent pedig kérdezősködjünk a kardunkról, majd pedig mutassuk meg; megáldják. Újra ki, fordulás, jobbra:

Törptábor:
Beszélgessünk a törpökkel (*Larry* és *Moe*), szedjük fel a ruhát, vegyük fel. A bal felső irányban van a **bánya**: odabent **L, R, S, R, L, R, S, R, L, L, R, S**: **bányatemplom**:
Erről a *mayor* házában is érdemes nézelődnünk.

A Troll-járatok:
A kabátot dobjuk fel, a kardot vegyük kézbe, és gyerünk be. Támadjuk a trollokat, s miután végeztünk, irány a királyi 'trónterem', rémisztgessük (simán a **Threaten** ikonnal), amíg oda nem adja a nyakláncot.

Ismét **West Shanbar**: a híddal (hátunk mögött a főutcával) szembefordulva, balra lesz a **hajókölcsönző**.
Ha már sikerült lefényképeznünk *Rebeccát*, akkor mutassuk meg neki a fényképét; ha még nem, akkor egyszerűen kérdezzük a nőkről — egy levelet ad. Kérdezzük meg a nyakában lógó kötélről. Fizessünk a hajója használatáért, ahol a motorházra zoom-olva, szedjük ki a patkányokat a dobozból és tegyük bele a motorba.

A boszorkány (ha beültünk a csónakba): ez is eléggé cikis helyszín lesz (ahány ember, annyi megoldás). Adjuk át a fent említett levelet, és szedjük fel a pálcáját. A denevéreket még hagyjuk. Visszafelé repülhetünk légi úton is, de a mocsárban a bottal tapogatódzva (rakjuk le magunk elé, ha nem áll szilárdan, akkor gond van) 5 pontot kapunk. 7-8 kör után kijutunk.
Ha már megejtettük *Rebeccá*nál a könyv megmutatását (+a magnó), a boszi is lefordítgat egy viccet, ha odaadjuk neki.

A denevéreket a Whispering Woodsról/a tehénről kérdezve szerezhetjük meg.
Ha már megvan itt minden, és a viccet is lefordította, adjuk oda neki a tutajos levelét.



Cliffs of Depression:
A kötelet kössük a fához, és másszunk le a komédiás-klubba. Itt mind a négy viccet játsszuk vissza. Ekkor megint kapunk egy *disk piece*-t.

Befejező szakasz:
Ekkorra már a negatívokat is látjuk a fotóalbumban (hogy hogyan tűnt elő a látens kép, nekünk fotokémia-műkedvelőknek, rejtély, elárulná valaki?). Két kép ugyanazt a sziklafalat ábrázolja — vagy mégsem? Csak nem illúzióval? Gyerünk oda! Itt dobjuk előre az immár (remélhetőleg) egyben levő korongot.

A kastélykapuk: lőjünk az íjjal.

A bejárat.

Igyuk meg a varázslöttyöt, és játsszuk vissza a félelemtől remegő orkoknak a kiskutya morgását.

A híd:

MINDENT, ami csak nálunk van (min. 7 tárgy), rakjunk le, és csak akkor mehetünk át.

A végjáték: Survivor és Morpheus:

Ez már sokkal nehezebb lesz, mint az első játék, ugyanis a lóval vagyunk. A lépések sorrendje:

1	8	15	10
14	11	4	7
5	2	9	12
XX	13	6	3

Pár vicces húzás, amit még megejthetünk: igyuk meg a Láthatatlanság Italát a karakterek előtt; szórjuk őket meg a hamuval; dobáljuk meg őket egérrel, patkánnyal... Huh és mehetünk is aludni!

● *DADA*

LEISURE SUIT LARRY 6.

Elég nagy csalódás volt anno a LSL5 (meglepően fantáziátlan és illogikus volt a játék), szerencsére *Sierra*ék azóta összeszedték magukat, így a játékban megjelent egy csomó jó poén (nem egy **DOTT** vagy egy **Eric**, de azért *kuul!*). Szerencsére ez is fut 286/1M *RAM*-on és **GUS**-t kitűnően kezel! A prog, ellentétben a CD-verzióról kiadott preview-val, *NEM SVGA*-s PC-n... A kezelés valamit változott, ugyanis most a cselekvésmenü és az inventory permanensen látszik a képernyőn (*load/save/quit* pedig a képernyő tetején clickelve).



Maradjunk a helytakarékos hintmódszernél! (**Tartalékon tartom magam az *Eric the Unready 2* megjelenéséig! :) — DADA)**
Először is, most már némi párhuzamosítás megfigyelhető a játékban (általában mindegy, először melyik hölgyet 'elégítjük ki'), így az alanti tipphalmazt elég flexibilisen lehet kezelni!

A játék alapfeladata, hogy keressük meg mindazon csajokat, akik valamiben hiányt szenvednek, és teljesítsük az óhajaikat.

Miután véget ért a meglehetősen vérszegény intro, a pult mögött álló csajt (**Gammie**) rohanjuk le; átadja a szobakulcsunkat, és (többszöri beszéd-click után) elmondja, hogy a doki fogyasztó csodamasinájába beleállt a frász, és már nem műkszik, pedig ő szinte csak ezért vállalt itt munkát...



A **szobakulccsal** gyerünk fel a jobbra levő lépcsőn, és be az ajtón. Elsősorban az asztalon található cetliket nézzük át, a telefont próbálgassuk ki (hívjuk fel az összes háziszolgáltatást!), valamint látogassuk meg a mosdót (felső ajtó), ahol próbáljuk ki (zippzár-ikon) a WC-t és a mosdót. Jé, ez utóbbi rozsdás vizet ad! <— Ehhez nem ártana szerelőt hívni, **76**-os telefonszám.

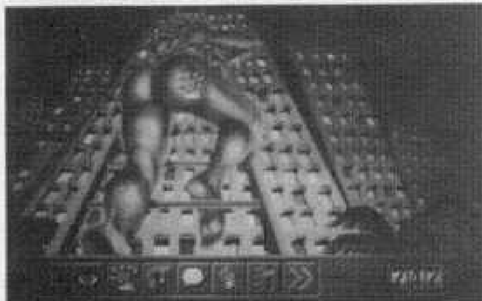


Visszatérve **Gammie** problémájára, a kérdéses gép a portától balra az első képernyőn lesz (be, majd a jobb szélső ajtó). Bekapcsolva a főkapcsolót, látjuk, hogy a **piston** olajozása pocsék, mert leégeti az egész erőkar-rendszert.
A **piston** helyrepofozása: az étkezőből (portától jobbra 1. screen) nyíló konyhában kutassuk át a kukákat. Főhősünk lel egy kannányi zsírt, és lerakja a kukák közé. Szedjük fel, majd ezzel click a **piston**-on.

Új bekapcsolás: a kapcsoló mögötti vákuumcső lyukas. Ezt befoltozni a következőképpen lehet: irány a **Weight Room** (ki, második ajtó balról, előre 2*, jobbra). Van itt a screen jobb alsó felében egy rázó-fogyasztó gép. Első látogatásunkkor ezt még használják, ekkor elegyedjünk szóba **Thunderbird**-del, aki pont a feljebb levő gépen erősít, majd ugorjunk ki egy pillanatra, és vissza.

Ekkor szedjük fel a fent említett masina gumióvét; vissza a doki gépéhez, use.
Ezután az derül ki, hogy a szűrő tömődött el (jócskán felpuffad a középső géphez vezető egyik cső). Mivel az jól láthatóan csavarokkal van lezárva, ezért először a **csavarkulccsal** essünk neki.
Erre a következőképpen tehetünk szert: miután a szobánkban kiszűrtuk a rozsdás vizet, és felhívtuk a 76-ot, hamarosan megérkezik a szerelő (amikor először visszatérünk, már ott lesz). Beszéljünk hozzá, ahogy ott fekszik a mosdó alatt, majd a **pick** ikonnal kétszer clickeljünk a szerszámot tartó kezére: elszedjük a **reszelőjét** és a **franciakulcsát**.
Ha akkor érnénk vissza a szobánkba, amikor már rég végzett a munkájával, csináljunk más bajt: a WC-papírt nyomjuk be a WC-be, és eresszünk rá vizet (ekkor, ha már megvannak a szerszámok, már nem tudjuk fülöncsípni a szerelőt. Abbéli kérdésünkre pedig, hogy hogyan tudják ellenőrizni, hogy üres-e egy lakosztály, nagy megrökönyödésünkre közlik, hogy ők MINDENT tudnak), majd telefon.
Tehát, a csavarkulccsal lazítsuk meg a csavarokat; kéz-click a felső részre; szedjük ki a szűrőt. Mivel nagyon király mosogatógép van baloldalt a konyhában, vigyük oda, pucolás. Ezután rakjuk vissza, click felül, csavarszorítás.

Még egy tesztbekapcsolás: egy idő után konstatáljuk, hogy már tényleg működik. Kapcsoljuk le. Mehetünk is a nagy hírrel a porta szépségéhez, akiről rögvest kiderül, hogy alul bizony korántsem az, sőt, egyenesen visszataszító (most közli, hogy ezért vállal szigorúan csak pult mögötti munkát, és már valószínű azt is értjük, hogy miért él már jó ideje cölibátusban...). Felvesszük a dokis pózt, megkérdezvén, nem akar-e ő lenni az első áldoz... őőő, páciens, és már megyünk is vissza a 'szopógéphez'. Még a törölközős ürge ízetlenkedik ('**Mi az, ami a csajnak van, és nekem nincs?**')



Ha a csaj felfeküdt, kéz-click rá, etc... Hamarosan közli, a gép szuttyogó hangja miatt ő is akar valamit szopni a kúra alatt. De ne ugorjunk, csak egy narancsot kér... Irány a kajálda, ott feküdjünk bele a tejszínbe (középen, a napernyők alatt), és lelünk egyet (külön kell ezt is felszedni). Adjuk át **Gammie**-nek, kis szöveg (melyben immár sokadszorra a lelkére beszélünk, hogy feltétlen adja meg a jussunkat), most egy kis homlokhűsítést kér. Ha megvan már a törülközőnk a szobánk előtti kocsiról, és azt akár a rozsdás, akár a tiszta vízzel átitattuk, akkor azt átadhatjuk, legfeljebb kicsit panaszkodni fog. Ha több pontot akarunk összeszedni, irány a konyha, nyissuk ki (jobboldalt) a hűtő ajtaját, nyomjuk be a vizes törölközőt, és zárjuk rá az ajtót. Ugorjunk ki, majd vissza, és felszedhetjük az immár megacool hűsítőszert.
Végül a csajnak már csak ásványvizet kell keresnünk (jobbra 1 screen a portától, a fő folyosón; '*Még egy ilyen ízetlen és túlárazott dolgot!*').



Ahogy vártuk, a kúra végeztével **Gammie** alaposan kikosaraz. Egyetlen ajándéka a számunkra a zsírpárnáinak tartalma, amivel a **lámpást** (a tengerparton click a homokra, ahol láthatóan van alatta valami) már megtölthetjük (click vele a gép előtti, a screen közepén látható kütyüségre). A lámpást a Blues Kocsmában, a pult bal végén található gyufákkal gyújthatjuk meg. Gyufagyújtás: zippzár-ikonnal click a gyufára.
Ha itt a kocsmában még nincs előadás (amiről a kocsmárosnak csak egy véleménye van: 'Az éneklése még mindig jobb, mint a nyalogatása'), akkor keressük fel pl. **Rose**-t; különben elkezdhetünk alakítani.
Burgundy fog énekelni. Ha a kézzel clickelünk a mikrofon (mely pontos specifikációját szintúgy lekérdezhetjük, műszakiak!) színpad alján levő csatlakozójára, az kicsúszik a helyéről, és egy kis időre szünet lesz, amíg 'profi' műszakiak nem érkeznek. Ha már találkoztunk **Shamara**-val, aki egy jellegzetes életunt liba, és az ilyenek az ilyesmit biztos szeretik, el próbálhatjuk csenni **Burgundy** gitárját, de ez nem fog menni, mivel az nem **STEAL** gitár... (gy.k. *steal*=lopni; **steel**gitár: jellegzetes country-hangszer. Ajj de prími szójáték :). Próbáljunk meg inkább beszélni a csajjal: elmondja, a kiugrásra vár, és *jól esne még néhány pohár bor*... Bocs a country-idézetekért, ugyanis pontosabban **sörről** van szó, aminek megszerzéséért a következőket kell tennünk: a konditeremből (lásd a gumiszalagot) menjünk jobbra egyszer, és másszunk fel az egyetlen üres dobogóra. Erre az enyhén leszbikus hajlamú edzőnő a mi destruktív mozgásunkat nem bírja, s az órát feloszlatja. Gyerünk jobbra az emelvényhez! (Eléggé fura lesz elsőre a felülnézet). Beszéljünk a vezérhez, **Cav**hez; szórakoztassuk, miután a kezében levő azonosítókártyát a szem-ikonnal megnéztük. Miután elsütöttük a furcsábbnál furcsább poénokat (pl. '*Levágatom az ujjam, ha nem adod oda!*'), végül megszerezzük. Egy gyors *szem*-ikon a kártyán: jó, mágnescsík! Ez már talán nyitja a kert jobb végén a kapuzárat! Szóval az ilyennel felruházott személyek nemcsak a vendégek ütlegelésének jogát tudhatják magukénak! Sajnos ez utóbbit nem próbálhatjuk ki, mivel a kártya hatalmas, élettől duzzadó mellkasunkat teljesen eltakarná, ha feltűznénk...
Ha a kapun a kártya segélyével átjutottunk, a sátorban a két alak közötti kosárra clickeljünk **pick**kel, majd a sörrel vissza **Burgundy**-hoz, mike-kihúzás. Sajna, amikorra kegyeskedik lehajtani a 6 üvegnyi pre-pisit, inkább tovább énekel... Gyerünk el még újabb hat üvegért! Ez már hatni fog, randira hív, amire rögvest lecsapunk és a szaunába invitáljuk őt is, csakúgy, mint előbb **Cav**-et.
A szaunához szükség lesz egy törülközőre, amink már nincs (lévén, hogy ott maradt a hájszívásnál). Ezt vagy a *Health Spa* törülközőkölcsönzőjétől szerezhetünk (click a vendégkönyvére), vagy a kiskocsiról.
Irány a férfiöltöző, kéz-click a jobb alsó szekrényre, majd a törölközővel click rajtunk: átöltözünk.



Gyerünk fel 2* (sárfürdő-szoba), majd be a jobbról 2. ajtón: szauna. Már itt fog várni az énekes, és hamarosan **Cav** is megérkezik (akinek beszervezését később írjuk le). Innentől egyre kevésbé leszünk az események alakítói, inkább egymással beszélgetnek, bennünket meg állandóan leugatnak, ha közbeszólunk szex-ajánlatainkkal. Legostobább húzásunk az lesz, amikor az összes vizet kiöntjük a kályhára... Közben szépen elszelel a két leányzó.
Egyetlen nyereségünk a **karkötő** marad (bal hátul, a padon). Jó fiúk lévén, hangosan megígérjük, visszaadjuk; a program rákontráz, hogy '*Úgy legyen!*'. Kifelé, az átöltözés (szekrény-nyitás, majd click a törölközővel magunkon) előtt még zuhanyozzunk le (ugyanitt, a jobb falon leskelődhetünk!)

A törülközőkölcsönzőtől nyíló bal oldali ajtó **Rose** birodalmába vezet. Beszélgessünk, kiböki, valami speci ajándékot szeretne, és cserébe...
Ha körülnézünk a szobában, láthatjuk, tele van mindenféle virággal => hozzunk neki azt! Az épület főfolyosójától balra levő rózsákkal ne próbálkozzunk, mert '*a gyökerük hosszabb, mint Te magad!*'. Simán csak kapjuk fel a szobánk asztaláról a zöldségeket! Ha átadjuk, megint elszabadul a fantázia: itt is levetkőzet a csaj, azért még ránk kérdez, hogy készen állunk-e ('*Persze, harminc éve csak erre vártam!*'), majd céljai érdekében az egyik hatalmas emberevő virághoz tuszkol...
A szeánsz egyetlen eredménye egy orchidea.
Ha a főportától balra a 2. screenen lemegyünk, a szépségszalonban egy másik leányzóval, **Sheblee**-vel találkozunk (a jobb alsó pipereasztal mögött). Ő egy új ruhát akar, mert bár tartotta magát az aranyszabályhoz (**Veni, Vidi, Visa** -*jöttem, láttam, bevásároltam*), de mostanra elrongyolta (vagy inkább csak megunta) a régit. Ezt az énekesnő szavaira visszaemlékezve kereshetjük meg: amikor szaunába invitáltuk, a színpadon hátrament átöltözni. Irány a Bluues Kocsma, fel a színpadra, majd hátra.
Ha megajándékoztuk **Sheblee**-t **Burgundy** ruhájával, egy kis éjszakai fövenyi légyottra invitál. Ezen nem jelenik meg, amennyiben nincs nálunk *kondom*.
*Kondom*ot szerezni akkor tudunk, ha az asztalunkon AZUTÁN nézünk körül, miután a házmestert már anno felhívtuk a fürdőszoba hiányos kellékei kapcsán. Ekkor találunk ott egy piros cetlit, melyen a 75-ös számon a **Turn Down** hirdeti magát egy spéci ajándékkal. Telefon, ki, majd vissza: nocsak, egy óvszer van az ágy végén!
Ezután már csak a kondommal clickelnünk kell Sheblee-re, miután párszor a **kézzel** ráclickeltünk és beszéltünk hozzá. Az 'aktus' végeztével, ébredés után, menjünk még vissza a tengerpartra!



A következő karakter **Thunderbird** a body-teremben. Mivel állítása szerint azoknak mind meg kellett halniuk, akik őt a hülye hosszú és alpári polgári nevén szólították, ezért a következőkben maradjunk eme megszólítás mellett... Neki egy új **bilincs** kell.



Ha kimegyünk az épületből, és megpróbálunk eliszkolni, a főúton egy őrbódé mellett kell elhaladnunk, aminek lakója nem igazán enged el senkit, míg az nem fizette ki a számláját. Viszont pont neki van egy pár bilincse — ha ezt á la natúr fel próbáljuk szedni, az eredmény katapultálásunk lesz. Megoldás: az elhalálozásunkkor kiírt megjegyzés alapján próbáljunk variálni, az őr figyelmét elterelni!
Irány a sárfürdős szoba, és annak is a bal oldala, a két zuhanyozóajtó között. Kéz-click a növényekre — azokat lepakoljuk, és szabaddá válik egy minilépcső a fent kukkoló kamerához. Ha a ***csavarkulccsal*** esünk a kamerának, akkor azt átállíthatjuk a női zuhanyozó figyelésére (ami azért biztos elég sok izgalmat okoz majd a vonal másik végén).
Ekkor már elcsenhetjük a karperecet, adjuk át *Thunderbird*-nek.
Még elhív a csaj a szobájába (amit nem mond meg, hol van), és lelép. Kezdjük el keresgélni! A szobákból a kopogtatásunkra kiszűrődő zajok arról tanúskodnak, hogy szinte mindegyikben rendesen űzik az ipart. Perverzebbek részére néhány kellemes benyögést is tartogat itt a program, pl. 'A nagy fenét nyisd ki, inkább folytassuk a ***Tampon A Nadrágban***-játékot', '*Te vagy az, XY? Hoztad a 'védelmet'?*'.
A portától 3 screenre balra, középen lesz 'kedvesünk' szobája. Bár rögtön közli, hogy nem bennünket várt, de azért engedékenynek bizonyul, és némi szíverősítő felhajtása után ő is szól, hogy vetkőzzünk. Keményedik, keményedik (a helyzet)! Végül egy pórázt köt a nyakunkba, a másik

végét az asztalilámpára, és ostorral körbe-körbe kerget az asztal körül...
Egyetlen nyereségünk a póráz megmaradása.
A sár-szobában egy másik segítségre vágyó nővel, **Charlotte**-tal találkozunk (a jobb oldali kádban). Ő, mivel nagyon szereti az elektromosságot, jövendő, és még nem részletezett szolgálataiért cserébe 6 db **bébielemet** kér.

Ezeket talán próbáljuk meg kiszedni a hall-taxis herkentyűjéből. Ehhez azt használjuk fel, hogy amikor megfordul a jobb alvégen, akkor mindig körülnéz, hátha talál egy gyufát, mert szívesen elszívna pár slukkot. Ekkor dobjuk meg egy gyufával a ***Blues Kocsmá***ból. Elmegy egy kis időre, mi pedig benézhetünk a kocsi motorházába (*kéz-ikon a ülés mögött*). Na, ezek bizony túl méretes akkuk, ezeket nem tudjuk kiszedni. De addig is, ha már mi pórul jártunk, akkor keverjünk be **Art**-nak is, tegyük tönkre a motoráramkört (a franciakulccsal click jóval a fehér elemek felett, a vezetékeknél). Alighogy kihúztunk pár zsinórt és visszatettük a fedelet, **Art** megjelenik, és dühösen konstatálja, hogy nem indul a járgány. Elkezdi bámulni a motorházat. Mivel előbb-utóbb kiszúrjuk tevékenységének periodicitását, szóljunk hozzá. Megkér, tartsuk a lámpáját, amíg bent matat. Szem a lámpára: nocsak, 6 elemnyi méretűnek tűnik!



Amikor visszaül a kocsira, és az beindul, a kéz-ikonnal az inventory-ban click a lámpára (az elemeket ellopjuk!).
Ezután vissza **Charlotte**-hoz, és adjuk át az elemeket. **Megemlíti**, találkozzunk majd az *Electro-Shock* -teremben, amihez a jobboldali, elektronikus kódzáras ajtón át juthatunk el.



Mivel a program is közli, hogy kódokkal nem is érdemes kísérletezni, vegyük észre a konnektort az ajtó mellett. Nocsak! Valamit is hozzáértők mondják is már: no igen, a zárra mért elektrosokk nem sokáig tartja azt egyben!
Kábelt a pipere-teremben szerezhetünk (lásd: **Shablee**), ahol a balról a második asztalkának a tápellátása megszűnt, és a kábele a földön fekszik. Szedjük fel, és a másik végét prdig csupaszítsuk le! Ehhez nem kell a konyhai bárdot igénybevenni (közli is a program, hogy ez nem *'Hack and Slash'* játék, az RPG-s modemfanok tudják, miről van szó), hanem egy sima kéz-ikont. Dugjuk be a sárszobában a kábelt a konnektorba, majd click vele a zárra: az elektronikának annyi.



Be. **Charlotte** ugyszintén megjelenik, és levetköztetve feltektet az ágyra, majd elkezd matatni az elektródákkal és a feszültséggel. Mivel az égvilágon semmit sem érzünk (és értünk), és furcsáljuk kettőnk nem éppen mindennapi testhelyzetét (a nő áll, a férfi fekszik), rászólunk, hogy egyszerűbb volna egy rendes ágyon csinálni. Ő azonban hajthatatlan, és mivel megtalálta problémáinak forrását (csak amikorra a feszültséget maximalizálta, akkor vette észre, hogy azért nem érzünk semmit, mert kicsúszott a kábel a generátorból), pillanatok alatt betesz nekünk.
Utána még gyerünk vissza a hátul, balra levő gyűrűért!

Már volt szó a ferde hajlamú **Cav**-ról az aerobic-teremben. Ha az említett óra-elrontásos módszerrel szóra bírjuk, elmondja, hogy esetleg szívesen szaunázna velünk, ha hozzuk a barátnőnket is. Egyszerű a megoldás: ezután kell **Burgundy**-t megkörnyékeznünk!



Merrily-vel az úszómedencében találkozhatunk. Ide úgy juthatunk be, hogy a szobánk mellett álló tisztálkodási felszereléseket tartalmazó kocsi **hátsó** feléről (szem-click a tetőn) felmarkoljuk a fogfonalat, a lebegő bár part felé eső részéről pedig a napszemüveg-tokot. Ez utóbbit nyissuk ki, majd kétszer click a kéz-ikonnal a tartalmán: egy kendő és egy napszemüvg van benne. A kendőre clickeljünk a fogfonállal, és máris kész van az apró fürdőgatya.
(Mindaddig partközelben lesz a medence úszó bárja, amíg a szemüveg-tokot fel nem markoljuk róla!)
A fürdőnacit közvetlen a medence mellett, a bokrok fedezetében vehetjük fel (click vele magunkon!). Ezután click a kéz-ikonnal a medence vizén: befelé.
Nocsak-nocsak! A bárvendégek holmi úszógumikon üldögélnek, így nekünk, csapkodva, semmi keresnivalónk közöttük! A megoldás: az ugrótoronytól jobbra-fel a földön lesz egy leeresztett úszógumi. Azt szedjük fel, és a konyhában a mikrobusz még levegővel bíró kerekére clickeljünk vele, mivel mi egymagunkban képtelenek vagyunk felfújni. Ezzel már a vízibár közelébe merészkedhetünk (ha a vízben vagyunk, click vele rajtunk!). Szem a bárra: bezoomol, közel mehetünk (szenzációs Larry mozgása! :).



A csajt nem nagyon tudjuk szóra bírni, ezért (jó (?) szokás szerint) rendeljünk neki valamit a víz alatt figyelő pincér-hölgytől. Ezt úgy kell csinálni, hogy meghúzzuk az úszógumi-állatunk farkát, vendég-mivoltunk bizonyosságaként pedig a szobakulcsunk felmutatása szolgál.

Hamarosan megered a csaj nyelve, és elkezd mesélni arról, hogy ő mennyire gyűlöli a törvényeket. Kb. 1 percnyi izgalomfokozás után kiderül élete fő problémája: a fenti ugródeszkát naponta csak tízszer lehet használni, pedig ő egész álló nap azt szeretné, és ráadásul a szexuális potenciálja is nagyobb odafent...
Mivel nekünk csak ezen utolsó beszólása a fontos, járjunk utána... A medencétől balra bámuló úszómestert szólítsuk le, míg oda nem adja az ugródeszka kulcsát; azzal másszunk fel, és a magasban nyomjuk bele a szappanba a kulcsot. Ámde, innen a többszáz méteres magasságból már — megtépázott, önbizalmát vesztett vadként — nincs visszaút: ugranunk kell...



Miután csodával határos módon, a fizika törvényeinek abszolút nem engedelmeskedve egy szál horzsolás nélkül kikecmergünk a medencéből, adjuk vissza a kulcsot (elsüt itt a program egy *Monty Python*-os poént (Series *1*, part *1*, *It's the Arts*), de szerencsére a már az eredetiben is fárasztó végkifejlet elmarad a sértett fél, természetesen jelen esetben az úszómester, azonnali beszólása után).

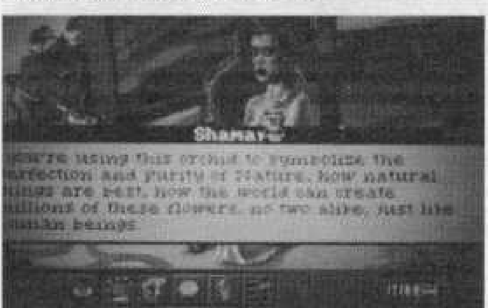
Átöltözés, be a portára, és a pult jobb oldalán levő szekrénykében kezdjünk el turkálni. Hamarosan felszedünk egy kulcsot; click rajta a reszelővel, és meg is van az álkulcs!

Vissza a medencébe **Merrily**-hez, és adjuk át a kulcsot. Remek, estére meghív egy kis éjszakai piknikre odafent, amire, emlékezvén szexualitásának ismérveiről mondott szavaira, természetesen boldogan elmegyünk...

Fent levetkezés, **Merrily** említi, hogy ő az **élet**, a **szerelem** és a **boldogság** nagy kérdésein rágódik már időtlen idők óta, és nagy-csendesen fülünkbe súgja a negyvenkettőt, a nagy titkot. Ez annyira kiakaszt bennünket, hogy egyenesen lehátrálunk a deszkáról, és az egész üdülőközpont szeme láttára, reflektorok kereszttüzében, anyaszült meztelenül parádés akrobatabemutatót tartunk.
Végül, ha már minden eddigi bónuszcuccot összeszedtünk, irány **Shamara** lakja. Mint már említettük, életunt a drágám, és a mi feladatunk az, hogy visszacsábítsuk a valós életbe.
Először is, a konyhában kell az étel-lift melletti kapcsolótáblára, majd ha bemásztunk, a piros gombra kéz-clickelni.
Ódafent balra, majd szem-ikon az erkélyre.



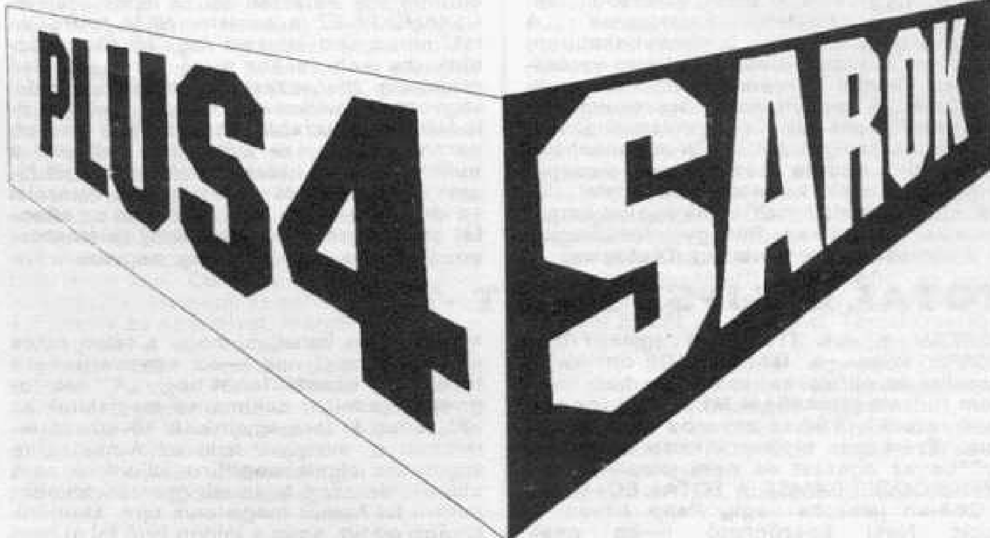
A csajnak a következő dolgok kellenek: az orchidea, a karkötő, a gyémánt (nyakörv), a nyakunkban az arany medálból átolvadt 'modern szobor', a Bölcsesség Szavai (amit azóta sem mondott ki hangosan Larry!), gyűrű (Charlotte), gomba (Shablee). A gombát a fagyigéppel (a szobánk mellett!) 'készítsük ki'!



So, nem egy rossz játék, érdemes végigjátszani mind a PC, mind a hamarosan megjelenő Amiga verziót!

● *DADA*

Mindenféle / NEWS



Mostantól kezdve „*kissé*" meg fog változni itt az összkép. **CSAK a FONTOSABB** játékokról fogok ezentúl írni!!! Hogy miért? Ez ki fog derülni a jövő évi első számban. Ez még egy utolsó *bú!* (-**inkább bő!**) *gatyás* eresztés.

JINXTER / FISH

Ennek a két — eredetileg — *MAGNETIC SCROLLS* játéknak a leírása már lement a **CoV**-ban... *rettentő NAGY baromságok* (**—ezért is mentek le!**), tehát mindenképpen be kell szerezned!!! A ***JINXTER*** **leírása a CoV#26**-ban, a ***FISH!*-é pedig a CoV#14, 15**-ben volt. Az elsőben meg kell mentenünk a Világot a végkipusztulástól (**—miért pont Én?**), *NUTS#?*, a másikban pedig mint interdimenzionális kémügynök szereplünk, itt nem kell a Világot megmentenünk!!! Ugyan, csak a *Halbolygót*, amiről a **Hét Halálos Uszony** akarja leszivattyúzni a vizet (**—inkább a frigóban tárolt nedűket szivattyúznám le, jelen és állandó pillanatban!!!**). Feladatunkba egy ún. gazdatest/parazita interface segít (**—semmi baj, már hozom a zubbonyt!**), mert ugyebár **mi** halak vagyunk (**—mondom, hogy kell a zuszony!!! Te iO! ég, már én is becsavarodtam: a ZUBBONY!!!**). Sok szerencsét ezekhez az **ISTENI ADVENTURE**-ökhöz, az átíró szintén **CSORY**, csak egy lágy *CONGRATULATIONS*-t mondhatok...

CORRUPTION *[CSORY]*

Ez a játék is, egyazon szerkesztővel készített ***képekkel teli adventure*** *mint a* ***FISH!***, *és a* ***JINXTER***. A három **pontosan egy-egy teljes LEMEZ**re fér rá (**—magyarul kis kazettások NE keressétek, mikor programokat kértek tőlem!!! Ok?!**). Erről a játékról annyit, hogy NOMEN EST OMEN, bővebben majd talán egy **leírás** erejéig...

CARMEN SANDIEGO *[CSORY]*

Azt hiszem, az első része készült el (**—kivételesen, ld. *Bard's Tale 3.*, *Dizzy 3.*, stb...**), mindenesetre egy-egy hírhedt bűnözőt kell végigkergetnünk a *Föld* nevű unintelligens sárgOlón. Persze, azért elkapni sem árt, a biztos megtaláshoz sok kis apró infóból rakhatjuk össze, hogy egyáltalán ki is tehette a bűntényt, s merre menekülhetett. **Good WorX!!!**

POKOL ANGYALA *[OPTIKA AND Big Bear]*

Állítólag át lett hozva **PLUS4**-re. Még ***nem láttam, ezért elvárom valakitől!!!*** Egyébként leírása a **CoV#29/30.** számban, amit egyébként **is** érdemes megvenned a csodálatos ***PLUS4 SAROK***, meg ugyebár a **MAGIC CANDLE** leírásának **második** része miatt is (az **első** rész még a CoV**#23.** számban. Ugye tudod, hogyan kell megrendelni?!)! Azért közelebbiként annyit a játékról, hogy *MAGYAR SZÖVEGES*, és egészen **iO!!** ötvözi az arcade/adventure elemeit, *előre megadott parancsok közül választhatunk*, az előrehaladás pedig a **joy** segítségével történik. Szóval egészen újszerű és a grafikája sem rossz. Remélhetőleg **+4**-en is letesztelhetem.

SÖTÉT MANCS *[TBF]*

A **Mt. coder** volt **O**l**f**an rendes, és elküldte nekem — **többek között** — ezt a kedves *arcade* játékot, egy macsesszal kell mászkálnunk, a végcél a gazdi megtalálása, természetesen ehhez tárgyakat kell gyűjtenünk. Akadályként van pár tüske és kutya, ezekbe nem kell beleszaladni, az egerekbe viszont pont ellenkezőleg. A maccs animációja **tök COOOL &MOOO!**, a „*nemkonvertált*" játékok között megérdemli a **iO!** minősítést *(sőt...)*. Betöltés után egy **PC 286**-os „képe" jön be... itt *be kell írni egy kódot*. Ezt majd a **TELJES** ***leírással és térképpel*** **együtt fogom közreadni!!!**

RAP ADVENTURE *[TBF]*

Ez egy *kép nélüli* ***szöveges adventure***, a végcél összedobni egy **RAP**-felszerelésre valót és eljutni a dissszkóóba. Háááát, *nekem ilyen kívánságaim nincsenek*, de **ez a játék IS kategóriájában COOOL & Yikes!!!** Valószínűleg **ENNEK IS** leadom a ***leírását*** *és lehet hogy a* ***térképét IS***...

HILLTOP CITY *[TBF]*

Ilyen címen készül egy ***képekkel teli adventure***, de talán mire ez a szám kijön, már kész is van. Akkor majd megy a ***leírása és térképe****(?!)*.

• **Jahny©®™/Mr. Aceface (Simon János)**

MAGIC CANDLE [CSORY]

A maestro hatalmasokat alakít, mire ez az újság kijön, ugyan **sokaknak NEM LESZ új hír**, de a **PLUS4**-esek *90%*-ának **NEEEEEEW!!!** Szóval; *DERUWIA*-ban tök normál **FANTASY**-élet zajlik, a **iO!** és a **"bed"** egyformán irtogatja egymás híveit... a király, **Rebnard** ezt nyugisan nézegeti... míg a levesébe nem köpnek. Ugyanis a Birodalmat fenntartó ***Mágikus Mécses*** elfoonnyad, & az őrök eltűnnek... *ÖRÖKRE!!!?!?* A király minket kér fel arra, hogy mazo módon nekiálljunk egy **kib****tt** sok(*k*) helyszínből/térképből álló játék végigjátszásának, amibe a **CoV EDDIG** kb. **22** oldalon segített (**CoV#23., # 29/30.**), de van még hátra pár oldal!!! ***Tehát ez egy ISTENI játék!!!*** Fő ellenlábasunk **DREAX** lesz, aki szabadidejében démon, különben meg szintén. Lehet, hogy ő csinálta az egész felhajtást?! Nos, **LUKAS**-ok előre (**—így hívják a főhőst. Nem tudom, de én rögtön átneveztem, s mivel csak 5 karakter lehetett, a célzatos *VODKA* nevet kapta**)... egyébként ***CSORY*** a **4 lemezoldalas** játékból **2 oldalas**at csinált, tehát ***EGY LEMEZ az egész!!!*** ...mint látható EZT a ***NEWS*** részbe szántam, de végül is egy kiegészítés lesz a *harcról*, és plusssssz pár **INFO**, mert kértétek... a csapat: **Lukas** *(Vodka, Beer, etc.)*, **Rexor**, **Ziyx**, **Efl lun**, **Sakar** és **Alhan**, aki egy *tündegyémántcsiszoló*, azért hogy legyen valami pénzünk is. Egyébként **Eflun**, a *törp harcos* helyett behelyettesíthetünk egy szintén kézműves karaktert, bár kevésbé **iO!** harcosok, de sok pénzt hoznak a konyhára (talán **Miko** megfelel a célnak, *félszerzet fémkovács*, s nem is rosszak a pontjai... **Dalin** talán még **IO**bb, *törp fémkovács*, és így a csapatban **ő lesz a legerősebb!!!**), csak arra vigyázzunk, hogy **két EGYFORMA karakter NE LEGYEN** (ugyanis egy műhelyben *NEM LEHET EGYSZERRE kettőt* dolgoztatni)**!!!** Mivel a **CoV**-ban le voltak írva, hogy milyen infókat is kaphatunk, ezért inkább gyorsan húzzunk a ***GUEST ROOM***-ba, ahol is a varázslóink tanuljanak varázslatokat. A **CoV**-ban ezzel kapcsolatban volt egy kis hiba, *DE*; a **varázslat MELLETTI szám** azt mutatja, hogy **hányszor** használhatjuk!!! Ha ennek értéke **0**-ra esne, akkor elfelejtjük az egész varázslatot, ezért kell mindig **újra memorizálni**. Ha egy varázslóról infót kérünk (**PLUS4**-en az **F1**, vagy a **0** billentyűkkel!), akkor a varázslatairól is kapunk: **Books** (varázskönyv/ek neve/i), **Spells** (a varázslatok nevei), **Mems** (hányszor használhatjuk ill. hányszor memorizáltuk), **Ene usg** (mennyi energiát vesz el), **Irn tim** (mennyi ideig tart egyszer memorizálni). Visszatérve a témára, **Ziyx** főleg a *Fear*, *Shatter*, *Confuse* és **Eflun** az *Energy*, *Shield*, *Disappr* varázslatokat tanulja. Irány **PORT AVUR: *mindenki*** fejlődjön egy sört (**Lukas**, **Rexor**, **Sakar** -COMBAR SCHOOL, **Ziyx**, **Eflun** -MAGIC SCHOOL, **Alhan** -ARCHERY SCHOOL. Ha **Sakar** helyett másvalaki van, természetesen az is tanuljon). **Alhan** menjen a ***GEMCUTTER***-be egy **iO!** adagot (...és ha van, akkor a másik kézműves is menjen a neki megfelelő helyre) dolgozni, a többiek császkáljanak, kérdezősködjenek, piálgassanak, egyenek. Esetleg irány a ***GUEST HOUSE***, ahol is lehet pihenni, de a varázslók tanuljanak, RENGETEGET!!! Pár nap után lesz sok pénz és a varázslók sok(*k*)at tudnak majd bűvölni. Ezután csak vásároljunk, vásároljunk... ld. **CoV**. Esetleg el lehet küldeni **Ziyx**-et még fejlődni, mert akkor kb. *LEVEL62* lesz (ha volt még egy kézműves, akkor egy másik, etc. karakter **is** fejlődhet!!!), ami nem árt. Ha kész a dolog, indulhat a csapat... Lesz pár harcunk az utunk során. A kritikus helyeken egy *halálfej* villan fel. Ebbe beleszaladva egy szép kis **Combat!**-ba csöppenünk. Legelső lépésben a karakterek **Walk** — gyaloggaloppozhatnak az ellenség felé, de ne túl közel mert még nincs a kezükbe a fegyver, ezt a..., **Dr raw** — ...paranccsal tehetjük, a fegyver ill. valamelyik fegyver előrángatása), **Recall** — a *varázslók*nál **az éppen aktuális varázslat** használható, ezzel egy másikra térhetünk át. **Begin**-nel kezdődik maga a harc. Az **Attack** természetszerűleg a támadásra szolgál, *harcos karaktereknél*. A **Magic** ésszerűen a *varázslóknál* használható, az **éppen aktuális varázslat** előmormolása. Ekkor vagy egy célkereszt-szerűség jelenik meg (ált. támadás), vagy a gép rá-

kérdez, hogy kire akarunk varázsolni (ált. segítése valamelyik karakternek. *A varázslatokról* (itt csak a fontosabbakat írom le, az elsők közül): **Fear** — félelem varázslat, az ellenfél *pár körig* nem tud lépni, **Confuse** — az ellenség összezavarása, **Shatter** — szép kis tűz ill. villámvarázslat, támadásra szolgál. *NAGY ON szépeket* tud produkálni, **Locate** —az ellenséges csapat felmérése, azok karaktereinek adatai *(St, Dx,* etc.), **Shield** — az egyik kijelölt karakter max. pajzsot kap, **Energy** —feltuningolja a kijelölt karaktert max.-ig. **Dissapear** — eltüntet egy karaktert kb. *3 lépés* idejére. *CSAKHOGY EZ a karakter NEM HARCOLHAT, mert újra látszani fog.* Miután győztünk (ha nem, akkor menj vissza az első mondatig...), összeszedhetjük az ellenfél vagyonkáit, amiket ránkhagytak (**—„egy illedelmes hullarabló szavai...“**), a **Search** paranccsal, persze előtte *oda kell állni* a hullához. *Ez az eljárás a* **felélesztés***nél IS*, amit a **Ressurrect** — felélszetés varázslat — idéz elő (**—nem rossz ötlet az az ellenfél charzjainak** ***[magyarosan!]*** **felélesztése...**). Mit is mondjak még: nagyszerű kis játék, csak az a rengeteg név... és dög, akik/amik úton-útfélen belénkcsippantanak. A grafika meg nem egy etalon, de hát ennyi helyszínnel, adattal a végén egy winchy kéne a géphez... Szóval érdemes beszerezned (—blablaa: ***az összes CoV-ban megjelent programmal egyetemben:*** **Simon János, Thököly út 146/b., 1145.** *NE telefonáljatok, mert ált. NEM VAGYOK OTTHON!!!*), lehet, hogy leszek **OI**!an mazo, és csinálok *egy teljes leírást*, hozzáfűzve a **CoV#23, 29/30**-hoz.

• Jahny©®™/Mr. Aceface (Simon János)

TOTAL ECLIPSE 2. [TIT -TS]

TARZAN, a volt **TIT**-vezető egyik *FREESCAPE* átirata a **DARK SIDE**-on kívül. Ezekkel az átiratokkal csak az a baj, hogy **nem tudtam játékállást MENTENI (és tölteni)**, ezenkívül kissé **zavaros az irányításuk**. Ezért pár ember inkább hagyja a sz**ba az egészet és nem játszik velük. *PEDIG COOL! GAMEZ.* A **TOTAL ECLIPSE**-t **C64**-en játszotta végig ***Papp István***, a *leírás* Neki köszönhető (**—én csak átráztam**) egy térképet is mellékelt, amit **átrajzoltam**, ezzel csak az lehet a probléma, hogy mikor **Getto** c. egyénnel egy vidám **HQ**-beli *sörözgetés* ***után*** elmentem egy **HQ**-n kívüli *sörözgetésre*, majd utána elmentünk a Nyugatihoz, ki-ki hazafelé, **nos**, ekkor kipottyant a mappámban szomorúan sorszagú pár adag levél (**—mint vagon indulhatott volna Romániа felé**)... és eme leírást elküldő egyén **tintával írt** *levele* és a helyenként **tintával belerajzolt** *térképe* nedves lett. Az eredményt hagyjuk: **HA LEHET, NE írjatok tintával** (természetesen **nem** golyóstollra gondolok). Akkor inkább kezdené(**—m**). *Na:* a képernyő felépítése ua. mint az **első részben** (ld. **CoV#1, vagy a Különszám.**), vannak viszont hanghatások (**—mondjuk EZZEL senki sem járt jobban**). A ***szétesett SZFINX*** **12** darabját kell összeszedni (**4** láb, **1** test, **1** nyak, **1** fej, **1** szakáll, **2** szem, **1** száj, **1** orr — **tiszta anatómia**). Kezdetben a sivatagban vagyunk, kerüljük meg jobbról látható piramist, így találhatunk egy házat és még valamit. Lőjünk bele a „valamibe“... *TOUCH THE COLLECT!*... nnna, még egy kis kakaót... *GOLD! GOLD! GOLD!* a válasz. Rohanjunk felé... **OOOPS!**, 4-5 lépésre eltűnik; *JUST A MIRAGE!* (**—nem azért, de az elején tudtam, hogy kib***ás!**). Inkább menjünk a házba, ha leballagtunk a lépcsőn, akkor láthatunk három ajtót és még valamit (ez már *tényleg* arany), amiért bezsebelhetjük a *400 pontot*. Menjünk a nyugati ajtón ki, a **fOi!**osó végigsétálása után feltölthetjük a kulacsunkat majd távozhatunk keletre. Itt **volt** a szfinx. Szedjük fel az északi falon lévő *ankhot*, majd menjünk tovább keletre. A következő helyiségben lőjünk bele az ajtót elzáró tombbe és tovább keletre. A szemben álló két szobornak puffantsunk a fejébe, pontosabban a fehér részbe (**—lehet, hogy csak pár foszladozó** ***Freescape*** **hullák?!**), különben *infarktust* okoznak (**—tényleg hullák. Bár lehet, hogy annyira rondák**). Ha az aranyat felvettük, irány a lépcső és a távolabbi ajtón belépve felvehetjük az **1. szfinx-darab**ot. Vissza az előző szobába és menjünk a 2 szoba *közötti* ajtón át sötétségbe (**—ez ismerős valamelyik kocsmában!!!**), nyomuljunk a **fOi!**osón dél majd kelet felé, vegyük fel az aranyat, az *ankh miatt zárva tartott* ajtón távozzunk. Az akadályt takarítsuk a ***Freescape*** ősi módszerével... a következőt is! Ereszkedjünk négykézlábra, majd menjünk ki az ajtón. Megint egy akadály. Ennek „csak“ menjünk neki, mire ledől. A következő előtt látunk *két ötszöget*, ezeket nem árt **5-6** alkalommal meglőni. Tovább kelet felé. Itt lőjünk bele a kockába, erre az akadály hátrébb csúszik. Most menjünk neki ütközésig, forduljunk meg és megint trafáljuk el a kockát. A szokásos akadályhegy. Megfordulva láthatjuk, hogy a falon nincs ajtó. Az akadálynak (**—az egyszerűségre törekedve ezentúl lehet hogy „A“-nak fogom nevezni!!!**) nekimenve megjelenik az ajtó, amin ki is megyünk. A következő teremben is menjünk neki az **A**-nak, mire egy kocka jelenik meg. Erre álljunk rá, az **A** eltűnik, de azért húzzunk gyorsan tovább, mert a fal hamar megjelenik újra. Menjünk tovább addig, amíg a földön lévő fal el nem tűnik. Ezek után menjünk valamelyik falhoz és forduljunk „majdnem“ kelet felé. Araszoljunk ilyenformán egy ideig (a fal így nem jelenik meg... (**ld.** ***1.*** **rész**), majd nyomás ki az ajtón. A nyugati falon található a **szfinx újabb** *(száj)* **darabja (—aki kitalálja mi ez a részlet, hogy** ***„...szeretem ahogy csinálod, annyira ügyes a szád...“***, **annak EZT A PROGRAMOT INGYEN FELVESZEM** ***egy programkéréses kazettára, a CoV-címen írj, PLUS4 SAROK!!!***) A keleti falon egy *ankh*, elkapása után ereszkedjünk **4**kézlábra, lőjünk bele a kék falba (**—inkább fordítva**), azután irány a cső, aminek végén a *SPHINX REBUILD*-os szobába találjuk magunkat. A függő**fOi!**osón menjünk észak felé, az *ankhhal bezárt* ajtón keresztül, átmenve a vékony **fOi!**osón felvehetjük az **újabb darabot** *(láb)*. Négykézláb másszunk bele a pofa szájába, természetesen ha kitátotta. A következő szobában egy *ankh*... menjünk le a *szfinx-gyűjtő* helyre, és ott a déli ajtón keresztül oda kerülünk, ahol a piramisba bejöttünk. Innen a nyugati ajtón tovább, víztöltés, majd a nyugati ajtó előtt lévő akadályokat (**—A! Katt!**) szépen lődözzük szét *(az egyik arany)* és menjünk ki az immár „felszabadult objektumon“. Itt az északi falon egy madár képe fogad *(az előző rész óta kissé meghízott)*, szokásos lövöldözés és a fej elfordul kelet felé. A szobában van még **egy szfinx-alkatrész** is *(láb 2)*. A lépcső mögött egy ajtó vár ránk, amit használunk is. A következő helyen csak annyi a dolgunk, hogy elmenjünk a lépcsőn, majd kimenjünk a az északi ajtón. *Arany*, **sphinx-peace** *(láb)* és *egy ankh* (**—egyébként iO!, hogy nem pókról mintázták a Mt. Sfinx-et... vagy száztlábúról... vagy**), zárt ajtón ki. Következő szobában *arany*, aztán észak felé *(a nyugati falon teleport... erről majd később!)*... vízfeltöltés, **darab** *(nyak)*, majd lépcső, ajtó *(a földön lévő ANKH még várhat!!!)*. Most következik **az egyik legnehezebb próbatétel**. Ebben a teremben nézzünk a lábunk elé és a lépésméret is kicsi legyen. Először lőjjünk bele a
hozzánk legközelebb eső *kék* platóba (**—fekete-fehér TV-tulajok előnyben!!!**), mire az eltűnik. Megjelenik egy hozzánk közel eső, a semmiben lebegő *barna*, ebbe is lőjünk bele, mire a *két kék* bukkan fel. Most átmegyünk az *első barnára*, majd a *kékre*. Várjuk meg, miga *következő barna* is megjelenik, fussunk át a *következő kékre*. Erről *barnára*, utánna *kékre*. Itt állítsuk közepesre a lépésméretet, mert egyszerre **két** platformon kell átfutni és nem árt **északkeletre** fordulni előtte, hogy ne a mozgolódó testeken szenvedjünk. Miután átmentünk az *előző barnára*, majd *kékre* és a *„nem-eltűnő“ barnára*, állítsuk vissza a lépésméretet kicsire, és nyomuljunk a *következő kékre*. Ezután egyetlen megoldás az hogy, belelövünk a *következő barnába*, mire az itt terem. Menjünk rá. A *következő kék* megjelenésekor lépjünk át arra, de úgy, hogy az *előző barna* még látszódjon, és ebbe lőjünk bele, majd gyorsan tovább a lövés nyomán megjelenő *barnára*, majd a *kékre*. Ha nincs az *utolsó kék és az ajtó között* platform, forduljunk meg és lőjünk bele a *másik ajtótól számított* **második** vagy **harmadik** *kékbe*, ha minden összejött, akor kimehetünk (**—EZ AZ a rész, amiért NEM játszanám végig a játékot!!! Ilyesfajta érzések az embert akkor ragadhatják meg, mikor kocsmázás után hazafelé, stb. ballag...**) az ajtón. A következő szobában menjünk a keleti vagy nyugati falhoz, és úgy menjünk a szoba másik végébe, mert a falon egymással szemben lévő **?*??*!!*!** *szívrohamot* okoznak. Az északi falon lévő lépcsőn fellépkedve egy adag *arany* vár ránk. Ezenkívül **egy újabb „kolleksön“**... (**—a kommandós sün meg** ***„eksün“*****, a zűrhajós sün meg** ***„szájenc fiksün“*****, ezenkívül...**) gazdagítja a gyűjteményünket *(szem)*. Visszafele is a fal mellett, fel a lépcsőn vissza a kedvenc helyünkre, amely most már nem szívat meg. Tegyünk azokra a **kiba***tt** pallókra — egyszerűen essünk le! Hősies cselekedetünk jutalma *arany* formájában dijazott... húzzunk ki az ajtón. A következő szobában menjünk ki a szemben lévő ajtón, majd jöjjünk vissza, így a földön lévő *ankh* nem okoz némi szívgörcsöt. Nézzünk a lábunk elé és menjünk addig, amíg az *ankh*tól csak kb. **1 kis** lépés választ el. A lépésközt állítsuk kicsire, majd menjünk rá az *ankh*ra. Gyorsan hátráljunk, hogy kikerüljünk a platformon lévő *„szívbénító“* (**—általában kellemesebb hatásai vannak egy** ***„szíverősítő“*****-nek!**) hatásait. Nem árt esetleg megcsappant vízkészletünket is feltankolni. Menjünk délre és teleportáljunk *(elölről!)*. Megérkezés után menjünk át a déli falon lévő lyukon. Megtalálhatjuk a **szfinx brutálisan NAGY darabját** *(test)*. A visszaút már nehézkés lesz... menjünk fel a lépcsőn a **fOi!**osóra, majd menjünk neki a falnak *(ütközésig!)*, ezután **2 kis** lépés visszafelé és irány az *északi* fal *(szintén ütközésig!)*. Ezután **1 kis lépés** hátrafelé, majd lökjük le a kockát. Menjünk vissza: lépcsőn le, lyukon ki, a teleportos szobában menjünk át a középen lévő csikon *(egy kis vízveszteség)* (**—és sörveszteség, mert már az X. tubusnál tartok...**), majd lőjünk bele a *fordított gúlába*. Megjelenik egy lépcső (**—nem lenne rossz, sőt,** ***iO!*** **lenne a postásokra IS bevezetni EZT a módszert, amikor hozza azt a *** sok(*****k*****) tonna levélhalmazt!**), menjünk elé, a gúlát ismét puffantsuk le (**—ebből lesz a** ***CSONGA*****-gúla**), azután irány a lépcső, így nem esünk az ***„OUTPUT nyílásunkat tartalmazó szervvvvégződésünkre“***. Fent egy újabb **sphinx-puzzle** vár minek *(szakáll)*. Tovább északra. Itt egy **iO!**kora **kiSZaBás** fog következni, a szoba tele van láthatatlan lépcsőkkel és falakkal. Menjünk le a lépcsőn, **egyenesen** a szemközti ajtó felé, míg fel nem lépünk a semmibe **két lépcsőfok**ot. Ekkor forduljunk nyugatnak és tegyünk egy NAGY lépést (**—...és bontsuk ki a fOi!t. köv. SÖR**t), leesés után ereszkedjünk négykézlábra (**—lányok előnyben!**) és menjünk az északi falnak *ütközésig*, majd

kelet felé *ütközésig* és észak felé le a lépcsőn, ki az ajtón. A következő szobában vár minket *1 vizmedence*, *2 arany* és a mostanra már megrögzötté vált **szfinx-darab (—mekkora baromságot írtam! *ASSSSZEM EZ* a játék célja. Vagy nem?! Már NEM IS TUDOM.**), amiket szedegessünk fel *(szem)*. Van itt egy *segélyláda* is, ennek hátulról (**—nnnna, most EZT asszociáljátok *BE* a *„négykézláb"* c. résszel**) menjünk neki párszor, teljesen rendbe jövünk (**—ide már NEM IS írom, hogy EZ SEM ártana egy ivókúra/kultúra után**). Irány vissza dél felé, abba a *** szobába, kelet fel *ütközésig*, majd északra, az *aranyig*. Fel a lépcsőn, ki az ajtón, menjünk a szemközti ajtó felé egyenesena nyugati falban lévő ajtóval egy vonalban álljunk meg és menjünk ki rajta. Vegyük fel a falon lévő *ankh*ot, majd essünk le és menjünk ki a nyugat felé vezető ajtón. Ezen a helyen van pár *"szivtipró"*, nem árt falhoz lapulva közlekedni.... a következő szobában gyógyitsunk, majd lőjük ki a plafononlévő barna hasábokat. Ezután menjünk nyugat felé, majd mégegyszer, siessünk, mert a plafon szétnyom, tovább nyugatra. Most ott vagyunk, ahol a *nyak*at találtuk (**—ki emleXik már arra. Sok(*k*) volt a *GIN*, stb, stb stb.**). Lapuljunk a falhoz és menjünk ki dél felé. Most a teleport-szobában vagyunk. Menjünk bele a teleportba, de most *hátulról*, és **HOOORAY!**, irány kifele, a sivatag, oda ahonnét a játékot kezdtük. **CSUKJUK BE szemünket, RELAX és KAPCSOLJUK KI a gépet. ENNYI VOLT. A játék.** Annak, aki nem veszi észre a *gödröt*, amibe primán bele lehet esni. Ott leszünk, ahol a *plafont lövöldöztük*. Menjünk ki délfelé, szedjük fel a *3 ankhot* és az *aranyat*, menjünk vissza az első szobába, le a lépcsőn és az északi falnál *négykézláb* (**—inkább NEM MONDOK SEMMIT**) menjünk ki. A következő szobában a *szőnyeget* és az *aranyat* kerüljük ki (**—persze ki lehet próbálni**), menjünk ki északra, a földön lévő ajtón (**—tiszta *HQ* egy *normálisabb alkoholszagú* szerkesztés után. De ez már nem új, nem?!**), kijutva vegyük fel a **szfinx utolsó darabját** *(fej)*, majd vissza az előző szobába, a lépcsőn észak felé menjünk. Tovább északra, a hidat csendesen épitik *az ankhok*, mondjuk akinek **NINCS öt darab, az**... egy zárt ajtóhoz jutunk *ankh nélkül*, ami kellemetlen. Lenne, csakhogy itt van. **NA MI?!** Igen-igen, a **szfinx utolsó-utolsó darabja**, amit tiszteletből nem rakok *(zárójelbe)*, az hogy ez az ***ORRa!!!*** Megvan a **12 DARAB, a napfogyatkozás RENDBEN LEZAJLIK, megmentettük a Földet**... (**—csak már engemet kéne kimenteni, mert beszorult a heftim a palackba!!! *Segitség!***)... és most orr **nélkül** még annyit, hogy **el lehet szórakozni *EZZEL A... játékkal.*** Természetesen **EZT IS FELVESZEM**, a másolás **SÖRért MEGY!!! Küldessssz egy-két DOBOZ sört a címemre, plusz az adathordozót és a POSTAköltséget *(ajánlottra!)*, és *FELVESZEM***... A többi, **ÖSSZES *CoV*-ban MEGJELENT PROGRAM *szintén ITT!!! A CoV címére írjál!!!!***

• Jahny©®™/Mr. Aceface (Simon János)

RICK DANGEROUS (C64, Amiga, PC)

Valahol ott fejeztük be a Cov 5-ben, hogy az egyiptomi piramisban kell mászkálnunk. Az elején kússzunk végig, majd másszunk fel a létrán. Ekkor rögtön menjünk balra kb. 1 cm-t, hogy a lehulló kő ne ránk essen. Ezen a kövön másszunk fel. A létrán óvatosan menjünk fel, mert a kigyó a jobb oldalon lő ránk, majd kússzunk a kigyó felé. Mikor a létrához érünk, a kigyó abbahagyja a lövöldözést, igy felmászhatunk rajta. Menjünk balra, majd ugorjunk fel, úgy, hogy látszódjon a felső platform. Kb. 5 másodperc után egy ember mászik le, várjuk meg, és öljük meg. Menjünk fel a létrán, ekkor egy lépcsőzetesen kialakitott pályára érünk. Ugorjunk az első lépcsőfokra, és várjunk. Egy idő után egy manusz közeledik nyirjuk ki. Ezt követően ugorjunk egy lépcsőfokot, és hasaljunk le, vagy gyorsan ugorjunk tovább. Jussunk át az emberkén, a létrához. Itt az utat eltömitő téglát kell kirobbantani, majd megölni az egyiptomit. A jobb oldali létrán menjünk fel, majd jobbra, igy kijutottunk erről a szintről. A köv. szinten másszunk fel a létrán, és essünk le a kilógó kő mellett, ami kb. 10 mp. múlva leesik, igy átmehetünk fölötte. Másszunk fel a létrán, és a kapaszkodók segitségével megszerezhetjük a bonust. Álljunk a kő szélére, és kezdjünk el ugrálni, majd húzzuk balra a joy-t (közben nyomjuk föltfelé), úgy, hogy kb. 10 m-t ugorjunk balra, majd újra föl+balra. Igy átjuthatunk. Másszunk teljesen fel a létrán, ugorjunk le, és rögtön hasaljunk le (igy a lövedék az egyiptomit öli meg). Kússzunk végig, majd másszunk föl a létrán (teljesen) és menjünk ki jobbra. A következő szint kezdetekor gyorsan kússzunk át a lehulló kövek alatt, és másszunk föl a létrán. Álljunk a kő szélére és fel+balrát nyomjunk. Mikor a fali kapaszkodónál vagyunk, húzzuk le a joy-t (ugrás közben). A kapaszkodókon húzzuk balra a joy-t, igy leesünk a létra lábánál, amin másszunk föl. Itt rakjunk le egy bombát, és másszunk egy kicsit vissza a létrán az út szabad. Lőjük ki a manuszokat, majd lőjük bele az álló múmiába. Ekkor egy figura lép ki belőle. Ilyenkor már mehetünk is jobbra. A következő, másszunk fel a bal oldali létrán, igy felcsalogatjuk az emberkéket is. Ugorjunk rá a gyémántra, majd hasaljunk le. Miután leestünk, ugorjuk át az ellenfeleinket, és távozzunk a jobb oldalon. A köv. pályán ugorjunk át az ellenfeleinket, majd essünk le, öljük meg az egyiptomit, vegyük fel a bonust. Mivel a másik emberke nem halt meg, ezért egy kis trükköt alkalmazunk: ugorjunk vissza a képernyő bal oldalára, igy az emberke leesik (majd mi is). Itt vegyük föl a bombát, és másszunk le a létrán. Hopp! Itt a halottnak hitt manusz. Menjünk visszább, és öljük meg.

TökösMákos

Másszunk le a létrán, kússzunk végig, majd ugorjunk föl. Ugorjunk még egyszer (+jobbra) és már kint is vagyunk erről a pályáról. A köv. pályán öljük meg a két embert, majd essünk le a pálya közepén lévő hézagba. Lőjünk a képernyő bal oldalába, mire leesik a kő. Álljunk rá, ami 10 mp múlva leesik, ekkor másszunk le róla. Essünk le, majd hasaljunk le, majd a lövedéket kikerülve ugorjunk a talajra, majd rögtön ugorjunk még egyszer (fel+jobbra). Lőjünk jobbra a falba, ekkor eltűnik az a néhány karó az útból. Másszunk le a létrán mikor is egy hosszú létrához érünk. A létrán semmiképpen ne másszunk végig, hanem a bombát őrző egyiptomi felé menjünk. Miután leértünk egy kőre, lőjünk jobbra a falba, mire a kő megindul. Sétáljunk mi is végig a kövön, majd amikor másodszor is megáll, ugorjunk (fel+jobbra). A következő szinten lőjünk a múmiába, és mikor az ember kijön belőle, induljunk mi is. Másszunk le a létrán, lőjünk egyet a másik múmiába, másszunk újra föl kb. a létra közepéig. Mikor elhalad alattunk az emberke, indulhatunk mi is. Ugorjunk át a másik oldalra, és essünk le. Haladjunk tovább lefelé, majd az egyiptomit öljük meg, és a középső követ robbantsuk fel. Esés közben húzzuk jobbra a joy-t, igy nem a karókba esünk. (a bal oldali zsákutca). Menjünk le, majd az útban álló követ szintén robbantsuk fel. Essünk le, majd ugorjuk át a karókat, és öljük meg az embereket. Mindjünk ki jobbra, és kijutottunk a piramisból.

A következőkben egy kastélyban kell helytállnunk. Az elején rögtön menjünk jobbra, és ugorjunk fel, mert egy kutya rohan felénk. A létrán lassan másszunk lefelé. Miután lemásztunk a következő létrákon, egy páncélajtó mered ránk. A bátor *Rick* azonban felrobbantja és megöli az emberkét is. Menjünk ki, haladjunk 4 pályányit jobbra, majd másszunk le a létrákon. Mint tapasztalható, egy őr van lent. Lőjünk a felső hordóba **(lehet, hogy sör is van benne, —CoVboy!)**, mire az legurul, és megöli az őrt. Haladjunk lefelé, majd a két kupacot robbantsuk fel. Itt kússzunk végig balra, majd le a létrán. A páncélajtóhoz helyezzünk el egy bombát, és iszkoljunk vissza a létrára. Miután elrohant alattunk a kutya, menjünk ki jobbra. Ott másszunk lefelé a létrákon, majd essünk le. Innen jobbra távozzunk. A köv. pályán, ha felugrunk a felső platformra, akkor semmiképpen se menjünk ki jobbra a pályáról, mert egy előző pályára jutunk vissza. Alul menjünk ki jobbra a pályáról, mert egy előző pályára jutunk vissza. Alul menjünk végig, majd a következő pályán ugorjuk át a karókat, várjuk meg, mig a rács felhúzódik, ekkor átmehetünk alatta. Essünk le, majd rögtön ugorjunk fel, a hordó megindul, húzódzkodjunk kicsit feljebb. Ugyanezt csináljuk a következő létránál is. A hordók alatti kijáratnál menjünk ki, de ne a lentin, mert egyébként visszajutunk egy előbbi pályára. Miután új pályára érkeztünk, láthatjuk, hogy a pálya közepén egy kutya szunyókál. Ugorjuk át az elején lévő hézagot, majd másszunk föl a létrán. Miután felmásztunk, álljunk a kőhöz, és rugjunk bele, erre eltűnnek a karók. Most menjünk ki balra, vagy a jobb alsó uton (a kutyát hagyjuk aludni, biztos CoVboy leitatta sörrel) **(a kutyám csak prüszkölni szokott a sörtől, de meg nem issza — CoVboy)**, ugyanis ugyanarra a pályára érkezünk. Menjünk ki a jobb alsó nyiláson. Ha minden igaz, akkor felül egy kékruhás ember őrködik, a képernyő közepén lévő páncélajtó előtt megy egy szürkeruhás. Öljük meg a szürkeruhást, majd robbantsuk fel a páncélajtót. (a kékruhás ilyenkor a nyakunkba szokott esni, szóval menjünk egy kicsit arrébb.) Felfelé menve a létrán 2 bonust is összeszedhetünk. A (volt) páncélajtó melletti bonust felvéve menjünk lefelé a létrán. Robbantsuk fel a halmot, majd ugorjuk át a karókat, majd essünk le. Ugorjunk a kőlapra, és ahhoz a faládaszerű valamihez, és távozzunk jobbra. Ugorjuk át a karókat, és menjünk ki jobbra. Itt másszunk le a jobb oldali létrán, majd a következőn. Mint látjuk, egy rács zárja el az utunkat. Ez a bátor *Rick*nek nem probléma, a képernyő jobb oldalához megy, és belerúg. Ezt követően gyorsan menjünk át a felemelkedő rács alatt (talán szerencsénk lesz). Esés közben húzzuk a joy-t jobbra, és sétáljunk ki a képernyőből. A köv. pályán urorjunk fel a létrára, és miután a kutya elhaladt alattunk, essünk le, és számoljunk el a bitang emberekkel. Miután kimen-

tünk a pályáról, következik az új feladat, London megmentése. Rögtön az elején ugorjunk jobbra+fel, a középső állványra, majd miután megöltük az embereket menjünk ki jobb oldalt. A következőkben öljük meg az embereket, majd a két cső között kúszva érjünk a létrához, majd ugorjunk rá, de úgy, hogy a létra tövében található rakétához ne érjünk hozzá. A létrán úgy másszunk, hogy *Rick* csak a jobb oldalán kapaszkodjon a létrához. Miután felmásztunk, hatástalanítsuk az életünkre törő emberkét, majd lassan kezdjünk el mászni felfelé a létrán. Mikor elviharzott a fejünk fölött a 2 db. rakéta, bátran másszunk fel. Másszunk tovább felfelé, majd a létra tetején óvatosan másszunk. Rakéták tömkelege akar elpusztítani, ezér kúszásban folytassuk az utat. Amikor a létrához érünk, abbahagyja a tüzelést, így felmászhatunk. Az utunkba kerülő rakétát (bonust) vegyük fel, de a következő rakétához ne nyúljunk, mert egy életünkbe kerülne (ha nem örökélettel játszanánk). Másszunk föl egészen a létrán, majd ugorjuk át a hézagot-kint is vagyunk innen. Itt kússzunk végig a felső szinten (felszedve a rakétát), és haladjunk ki jobbra. Szedjük fel a ládát, majd haladjunk lefelé. A bal oldalon lévő 4 tartó elhagyásakor húzzuk balra a joy-t, így egy csőre esünk. Esés közben húzzuk egy ideig balra a joy-t, majd jobbra. Menjünk jobbra, majd miután lemásztunk a létráról, öljük meg a kékruhás embert. Most már mászhatunk a létrán is. A létra végén essünk le, majd miután egy kicsit jobbra haladunk, indul egy daru és egy meghatározatlan valami (legjobban egy mozdonyra hasonlít). Várjunk, míg a daru elmegy a fejünk fölött, és ugorjuk át a mozdonyt(?). Kb. ötödjére sikerülni fog. Ha a végére eljutottunk, menjünk ki jobbra. Rögtön essünk le (szorosan a fal mellett), majd öljük meg az emberkét, és a balra lévő létrán, szorosan a fal mellett másszunk. Ugorjuk át a mozdonyt, és hagyjuk el ezt a pályát. Ezen a pályán a piramisból ismert cselekvés következik: kússzunk az elsuhanó rakéták alatt. Másszunk föl a létrán, ugorjuk át a hézagot, majd miután azon a létrán is felmásztunk, óvatosan kússzunk végig jobbra. Másszunk föl a létrán, majd ugorjunk jobbra, majd föl. Másszunk fel a létrán, majd jobbra, majd megint fel, majd jobbra ki erről a pályáról. A következő pályán öljük meg a létrán lefelé igyekvőt, majd másszunk föl ezen a létrán, és ugorjunk át arra a platformra, ahol a szürkeruhás áll, majd a faltól kb. 1.5 cm-től ugorjunk (fel+jobbra). Itt a darun sétáljunk végig, majd a mozdony mögött haladva másszunk le a létrán, és öljük meg a kékruhás emberkét. Leesve húzzuk a joy-t balra, majd erről ugorjunk át a középen lévőre. Az ez alatt lévőre szökkenjünk át, majd ennek a bal oldalán essünk le. Arról szintén essünk le, miközben a joy-t húzzuk balra. A darura érkezve elindul jobbra, tehát mi is menjünk jobbra. Esés közben húzzuk a joy-t jobbra. Kússzunk végig a „szoroson", majd esés közben szintén húzzuk jobbra a joy-t. Miután kinyírtuk mind a két embert, menjünk ki jobbra. A következő pályán a képernyő közepén lévő kapcsolóhoz helyezzünk el egy bombát, és menjünk valamelyik rakéta mögé úgy, hogy ne látszódjunk, és hasaljunk le. A bomba megteszi hatását (BUMM), és szabad az út. Miután kimentünk a kijáraton, elérkezett a nagy pillanat **GAME OVER**.

Egy kicsit(?) hosszúra sikerült a leírás, ezért mindenkitől elnézést kérek, de hiába, a CoV jótékony hatásai... A játék 64-en 235 blokk, Amigán 1 lemez, PC-n pedig 1 DD-s lemezen elfér.

• Szabó Attila, Eger

RICK DANGEROUS II. (C64, Amiga, PC)

1. szint: Hyde Park, London

Úgy gondolom, ezt felesleges leírni, akit érdekel, az majd szépen fellapozza a CoV 27. számát.

2. szint: The Ice Caverns of Freezia

Nyírjuk ki a 2. fatman-t. Menjünk át a fegyverekért, de vigyázzunk: egy jégcsap középen szétlapíthat minket. Menjünk fent jobbra, gyilkoljunk és ki (a gyilkosságokat többet nem írom le.). Menjünk át a pengéken — ugrálva érdemes — majd fegyverfelvétel (ezt sem írom le többet). Menjünk fel, vigyázzunk, a jég csúszik. Félig menjünk fel a létrán, majd vissza. A jégkocka megmozdul. A létrejött madarat nyírjuk ki. Menjünk feljebb, ameddig tudunk. Jobb oldali kapcsolás, fel a liften. Itt előbb nyírjuk ki a man-t, majd csúsztatottal a növénykét. Menjünk jobbra fel. Itt kúszva menjünk a létrához és fel. A következő hógolyózásnál csak 1 ugrást kell sikeresen teljesíteni, menjünk balra be fegyverekért. Most már innen folytathatjuk. Menjünk fel, és jobbra (jégcsap). Balra fent egy hóköpködő masina van. Lassítsuk le (rúgás a jobb falba). Így már könnyebb átmenni. Ha felmentünk a létrán, álljunk egy helyben. Tegyünk le egy csúsztatottat jobbra. Menjünk jobbra. Gyorsan tegyünk le még egy csúsztatottat. Ha minden sikerült és a jégkocka sem ért el minket, menjünk jobbra és ugorjunk rá a liftre. Jobb fali kapcsolás. Várjuk meg, míg lejön az 1 (néha 2) hógolyó. Menjünk balra és ugorjunk fel. Lehetőleg biztonságos helyre álljunk. A guruló hógolyókat mindenki kerülje ki maga. Fent gyorsan balra és fel a létrán. Ugrálás fel (jégcsap); bal fali kapcsolás. A liftről kúszva szálljunk le. Kússzunk biztonságos helyre, majd gyilkolás csúsztatottal. Ezután menjünk ki. A jégkockák elől a piros csövekre meneküljünk. Úgy jöjjünk le, hogy egész közel legyünk a növényhez, bomba le, majd balra (mindeközben figyeljünk a jégkockákra is). Így már szabad az út jobbra. Jobb kapcsolás, át a pengén, majd ugorjunk jobbra. Menjünk fel a kapcsolóhoz (jobb fal), rúgjunk bele. Most már leeshetünk. Itt azonnal hajoljunk le. Kússzunk egy szinttel lejjebb. Itt ugrálva haladjunk balra, majd le. Robbantsuk ki a növényt, és ugorjunk (!) jobbra. Eresszünk le egy bombát és essünk (!) le. Időzítettel tegyük életképessé és nyírjuk ki. Essünk le... de ne a savba! Bal oldali kapcsolás, majd a sav és a pengék alatt ki. Kússzunk jobbra. Esés közben folyamatosan nyomjuk jobbra a joyt. A növényt és a madárkát robbantsuk ki (a jégkockát ne!) Essünk lejjebb. Jussunk valahogy jobbra, majd le. A jeget csúsztatottal robbantsuk ki. Esés közben balra nyomjuk a joyt és lent ne menjünk jobbra. Vigyázzunk a fejünkre (jégcsap), majd menjünk le. Jussunk fel a pengéhez. Kúszva közelítsük meg a jobb falat, kapcsoljunk és kússzunk vissza. Az eltűnt pengék helyén essünk le. Lőjük le a madarat és jobbra ugrálva menjünk ki. Várjuk meg a man-t, őt kinyírva kússzunk jobbra. Ezután menjünk le és jobbra. Innen repülünk. Repüljünk fel, majd jobbra megállás nélkül. Gyilkoljunk; majd lőjünk egyet balra, erre a gép megáll. Fegyvergyűjtés, fenti madár lelő, jégkockákon átrepül (pont olyan tömör, mint az **Elvira** leírás). Ne zavarjon, hogy átváltoznak. Repüljünk fel, balra és középen fel (ezeket megállás nélkül). Lőjünk egyet balra és jobbra repüljünk ki. Vigyázzunk (jégcsap), menjünk a jégkockához, bomba lerak, gyilkolás és jobbra ki. Vége is a 2. szintnek.

3. szint: The Forests of Vegetablia

Kezdetnek menjünk addig, amíg nincs zöld talaj a lábunk alatt (pár cm-re a golyótól). Erre megmozdul és felénk kezd gurulni. Fussunk vissza balra, ugorjunk át, majd menjünk fel a létrán. (Nehogy bemenjünk fegyverekért, ugyanis örökre ott ragadhatunk!). Itt másszunk egyenesen fel, hajoljunk le a lövedékek elől, így csak a fat man-t nyírják ki. Menjünk fel. Ugorjunk fel a jobb oldali létrához, hajoljunk le, és másszunk fel. Jobb oldali kapcsolás, fel a liften, majd hamar ugorjunk le róla. Nyírjuk ki a 2 man-t. Ugorjunk a párkány szélére, majd vissza. Így a fadarab nem esik ránk. Menjünk ki. A liftről minél korábban szálljunk le. Menjünk bal oldalon fel. Ugráljunk a „gumiszönyegen", fent nyírjuk ki a man-t, majd kapcsoljunk bal oldalon. Így már lehet jobbra menni. Fent egy golyó gurul jobbra-balra. Menjünk fel a szintjére és rohanjunk jobbra. Így a fadarab (talán) nem esik ránk. Ugrálva menjünk balra és itt ugrás a fadarabra és feljebb. Vigyázzunk, a talaj középső része rozoga, inkább ugorjunk át. Jobbra fel, a krokodilszájat átugrani és jobbra ki. A talajban néha pengék vannak elrejtve, ezeket jobb átugrani. A pengék a padló 5. és 13. „csempéjénél" vannak. Ha sikerült, menjünk fel, ugorjunk át a lyukon. Utána vigyázzunk, a létra előtt a padló közepe le fog szakadni. Menjünk fel, rúgjunk a bal oldali falba, ha a jobb felső man a jobb fal mellett van. Távirányított gyilkolás... Ugráljunk fel, kússzunk el a fegyverekig, és ugráljunk fel. Menjünk át a bal falhoz. Rúgjunk bele, szálljunk fel a liftre és jobb oldalon menjünk ki. Ebben a szobában a felső szinten haladjunk jobbra, kúszással (vigyázzunk a néha le-lehulló levelekre). Ha végigértünk, a létrán le és menjünk ki. Ebben a szobában a guruló kőgolyókat átugrálva kell jobbra haladni. A következő szoba egyike a játék legnehezebb részeinek. A golyók a talajon kétszer pattannak le. A két lepattanás közötti helyre *Rick* pontosan befér (lehajolva). Álljunk előrébb úgy, hogy a golyók a fejünk felett zúgjanak el. Hajoljunk le, és másszunk erre a bizonyos helyre. Megfelelő időben álljunk tovább. Menjünk fel a jobb(!) oldalon. Gyilkolás után, amikor az alsó fat-man bal oldalon jár, álljunk egy pillanatra a jobb szélre, majd tűzzünk vissza. A levél pont ráesik (ha nem, a bomba is megteszi). Ugorjunk fel a felső man-hez, nyírjuk ki, rúgjuk meg a jobb falat (a gyengébbek kedvéért: lent leesett egy fadarab...). Gyűjthetünk még fegyvert és mehetünk ki. Vége a 3. szintnek...

4. szint: The Atomic Mud Mines

Kezdésnek gyorsan másszunk fel a létrára, így elkerüljük a hordókat. Két gyilkolás, majd a falon egy bigyó ide-oda lóki magát (mostantól: paca). Essünk le. Kapcsolás után (jobb fal) azonnal essünk le és meneteljünk jobbra a guruló doboz tetején. Itt siessünk jobbra és másszunk le a létrán. A lassúság ne lepjen meg senkit, nem a joy lett rossz, a piros talaj miatt Rick egy kissé ragadós (ezen a pályán mindig így lesz. Essünk le a létráról. Álljunk a ki-kinyúló „kéz" elé. Jussunk át rajta (a zöld bigyónak ne menjünk neki!). Tegyünk le egy bombát és térjünk vissza lentre. Ha kirobbant, menjünk jobbra és essünk le (paca). Csúsztatottal nyírjuk ki az egyik robogóst. Essünk a helyére és nyírjuk ki a másikat. Essünk le a bal oldalon egyenesen(!). Szemben egy hordó álldogál. Tépjünk jobbra és másszunk le a pihenőre. Ha elment a fejünk felett, másszunk ki, menjünk jobbra, ugorjunk a fenti létrára (ne másszunk feljebb!). Ha elment alattunk újra, másszunk le és menjük jobbra le. Csúsztassunk egy bombát a kerekes doboz mellé. Mikor felrobbant, ugorjunk fel rá a dobozra. Tépjünk utána balra (közben kinyírja a 2 man-t), a létránál azonnal le. Kapcsoljunk egyet (bal fal), és azonnal másszunk le, rá

a dobozra. Meneteljünk rajta jobbra. Másszunk a létrán le. A jobb oldali hordók mellé tegyünk egy bombát, tépjünk balra, másszunk át a man alatt, ugorjuk át a hordót, s végül a man alatt kússzunk vissza. Ha kihalt a manus, fel a helyére, kapcs., majd essünk le. Itt lent lehet egy kis **cheat**-et alkalmazni. Ha felugrunk ott, ahol mögöttünk egy cső van (a háttérben), akkor a második zöld szörny lepause-ol. Egyébként úgy lehet átmenni, hogy amíg a szörny nem emelkedik ki, át lehet rajta menni. Most már kimehetünk. Tépjünk jobbra, majd le (a csövön és létrán is). Vigyázat a pacára! Végül ha a létra véget ért, balra essünk le róla. Amikor a kéz behúzódik, menjünk át, nyírjuk ki a man-t. Menjünk jobbra, essünk le (a második hordón is van kéz!). Menjünk balra, átugrálva a kocsikat. Lejjebb legyilkolhatjuk a man-t. Menjünk jobbra; a hordók mellé. A másik hordóoszlopból egy hordó legurul mellettünk. Amikor pontosan mellettünk van, ugorjunk fel, mindkét hordót kikerültük. Irány balra le. Esés közben balra nyomva a joy-t betérhetünk fegyverekért. Csússzunk le egy bombát és essünk le. A 2. zöld bigyót trafáljuk meg egy csúsztatottal és jobbra menjünk ki. Repüljünk le (3 paca), jobbra és ki (itt kezdtem ideges lenni). Repüljünk jobbra kikerülve a hordókat, és fel, kikerülve a leérkező „káposztákat". Gyilkolás után repüljünk ki. Itt valahogy fel és jobbra... (itt már tiszta ideg voltam). A káp. hajigáló gépet elkerülve, jobb oldalon felrepülve, menjünk a bal oldalra. Lőjünk bele a fenti kapcsolóba és repüljünk ki (jobb oldalt). Essünk le. Várjuk meg, míg a káposzták megölik a man-t és gyerünk a helyére. Ugorjunk fel a sárga liftre. Szerencsés esetben nem megyünk neki a káp.-gépnek. A liftről menet közben balra ugorjunk le. Fent jobbra és fel menjünk. Innen a guruló kocsikat átugrálva balra és fel. A káp. dobáló után menjünk jobbra; ugorjunk fel a sárga liftre, innen jobbra ugorjunk le. Gyilkolás, majd át az áldozat helyére. Innen menjünk fel, egy bal kapcsolás és jobbra ki. Jussunk át a kezeken (a 2. és az utolsó előtti hordót használjuk); jobb kapcsolás, lift, át a gépen, fel (vigyázat a pacára). Menjünk át a jól ismert szörnyön, csúsztatott gyilkolás és lehet kimenni. Vége a 4. szintnek...

5. szint: The Fat Guy Headquarters

Kettős gyilkolás után tegyünk le egy bombát a zöld bigyóhoz. Álljunk odébb, majd „bumm" után gyorsan rá a liftre, onnan fel a létrára. Menjünk feljebb. Bal oldalon egy gyorsan mászkáló valami van. Próbáljunk a bal falig eljutni (ugrálva), rúgás, majd valahogy vissza. Másszunk fel, át a 2 lézeren (pár óra alatt meg lehet tanulni). Fent várjuk meg a man-t. Lőjük le. Vigyázzunk, a kék kör lézer (lefelé). Menjünk jobbra fel. Itt ugráljunk és a lift-szerű valami felvisz minket. Az alsó 2 man kinyírása: vagy lemegyünk, vagy feljönnek! (utóbbihoz csalogatni is kell; álljunk a bal oldalra. Menjünk le, jobb kapcsolás, majd fel. Középen álljunk az ugróasztalra, ugorjunk feljebb. Itt 2 irányba mehetünk, én csak balra próbáltam... Ha lejön a man, ott várjuk meg, ha nem, menjünk fel mi. Menjünk legfelülre, gyilkoljuk le a fat-mant.

Innen más is gondolkozzon — pontosabban, itt telt be az a bizonyos pohár, a hócipő stb.

● **Hegyi Ádám, Budapest XIII.**

Tipp SSI programokhoz (C64)

Ha valamely SSI játékkal (***Curse of Azure Bonds, Secret of Silver Blades***.) baj van; itt arra gondolok, hogy a karakterek nem láthatók, a következő manőverre lesz szükség: amikor a gép megkérdezi: *„DO YOU WANT DISABLE FASTLOADER?"*, nyomjuk meg a '**RUN STOP**'-ot. LIST, majd SAVE "BOOT",8,8 vagy 'RUN'-ozzuk be azt a sort, amelyikbe a fent említett szöveg áll. Pl.: 60013.... SAVE"BOOT",8,8; akkor RUN 60013. Ezután kapcsoljuk ki a gépet, majd töltsük be a prog-ot: LOAD"BOOT",8,8. És láss csodát!... Ezután az a rész, amivel eddig töltöttünk, már le is törölhető. (Pl.: ***Azure Bonds***...).

● **Sályi Attila, Békéscsaba**

Might & Magic III.

(Amiga, PC)

A CoV 31 és 32. számában közölt **MIGHT AND MAGIC III.** leíráshoz szeretnék egy kis segítséget adni, azok számára, akik még nem játszották végig. Van egy kis programhibája a játéknak. Ezzel a hibával sokszorozni lehet a tárgyakat. A sokszorozást 4 pontban tudom megfogalmazni:

1. A csapattal be kell menni a Fogadóba, kreálni kell egy emberkét (**CREATE**). Azután ezt az embert be kell venni a csapatba.
2. A csapattal ki kell menni a Fogadóból. A kreált emberkének oda kell adni a kívánt sokszorozásra váró tárgyakat, és a csapattal vissza kell menni a Fogadóba.
3. A kreált emberkét le kell tenni, majd vissza kell menni. A nála lévő tárgyakat most már választhatjuk a csapattagok között. Ha letesszük, visszavesszük a levett tárgyak újból nála lesznek.
4. Ha újabb tárgyakat akarunk sokszorozni, fel kell venni a kreált emberkét és a 2. pont szerint kell cselekedni.

Figyelem: Ha a fogadóból nem megyünk ki és rápakolunk a kreált fickóra mindenféle tárgyakat, ha letesszük, visszavesszük, nem lesz nála semmi és a rápakolt tárgyak elvesznek!!!

● **Gáspár Zsombor, Veszprém**

King's Bounty (C64)

- A játék biztos nem fagy ki, ha csatánál a hajó nincs a képernyőn.



ADVENTOUR

- Katapultot úgy próbáljunk meg venni, hogy elmegyünk akármelyik városba, kijövünk, azután megint visszamegyünk és egyből veszünk katapultot, ha nem sikerült, akkor forduljunk orvoshoz.
- Na netán mégis kifagyna, akkor kapcsoljuk ki a floppyt és ezzel egyidejűleg nyomkodjuk a '**Run Stop**'-ot, hát én nem mondom, hogy egyből sikerül, de nekem mindig bejött **(az én tapasztalatom az, hogy floppy off/on, majd 'RETURN', azután általában megy a dolog — Bryan)**.
- A **Time Stop**-nál megáll az idő, és a csapatok is, tehát nem fognak üldözni. Amúgy ez mindig annyiszor tíz lépés, ahány a spell powerünk. Tehát ha 4-es, akkor 40 lépés. A a COV 11-ben az jelent meg, hogy a **Lightning** varázslat erősebb a **Fireball**-nál, hát szerintem pont fordítva (nem hiába kerül 3-szor annyiba a fireball) **(az ereje is pontosan 3szor akkora, 25 HP/1 spell power — Bryan)**.
- A **Clone** varázslat nem biztos, hogy csak eggyel növeli a kiválasztott csapat létszámát.

- 16 **Spell Power**-nél pl. kreáltam: 3 démon-t vagy 2 giant-ot vagy 16 elf-et stb. Minden a **Hitpts**-től függ. Sárkányt soha nem tudtam, bár én mediumon játszottam végig **(ugyanis a sárkányoknak az a speciális tulajdonságuk, hogy semmilyen varázslat nem hat rájuk — Bryan)**.
- Más. A csapat morálja nem attól lesz rossz, hogy sokat menetelünk vagy csatázunk, hanem attól, ha rosszul válogatjuk össze őket. Pl.: a dwarf-ok nem bírják, ha a csapatban vannak troll-ok vagy ogre-k.
- Tehát ha jól válogatjuk össze őket, akkor a morál mindig high lesz. Ezért leírom:

1. DRUID, ARCHMAGE, GNOME, ELF, GIANT, DWARF, BARBARIAN, SPIRIT, NOMAD
2. DRAGON, TROLL, OGRE, WOLF, ORC
3. DEMON, VAMPIRE, GHOST, ZOMBI, SKELETON (MINDIG NORM)
4. PEASANT, MILITIA, ARCHER, PIKEMAN, CAVALRY, KNIGHT **(Itt is NORM a lehetséges legjobb morál — Bryan)**

Ezeket a csoportokat jobb nem keverni, mert ha pl. az 1. csoportba beteszünk egyetlen egy Ghost-ot, rögtön mindegyik fajta morálja low lesz.

Ez nem érvényes a 2. és 3. csoportra, mert ha őket keverjük más csoportbeli fajtákkal, a moráljuk csak normálra esik vissza **(valamint a 4. csoport a PEASANT és a MILITIA kivételével csak a 3. csoporttól fél — Bryan)**.

Ha bonyolult volt, akkor csak szóljatok, rövid gyakorlat alatt bele lehet jönni.

- A harmadik kontinensen van két darab varázstárgy (egyébként a többin is).
Az egyik *necros* könyve, ami a nálunk lévő varázslatok számát állítja duplára.
A másik a parancsolás koronája, ami a **leadership**-ünket állítja duplájára. Tippként ajánlom, hogy nyissunk ki egy csomó kincsesládát és amikor 3000-4000 a leadership akkor vegyük fel a koronát, így körülbelül 6000-8000 leadership-et kapunk. Úgy kapjuk meg, hogy mennyi lehet nálunk egy fajtából, hogy a leadershipet elosszuk a **hipts**-el. Pl.: Leadership 2340 és Troll-okat akarok venni, tehát 2340:50, mert a troll-ok hipts 50, és így tudok venni 46 troll-t vagy klónozok **(Az én verziómon ez pl. nem jó, mert a parancsolás koronája a kincsesládákért kapott LSt is duplázza, mindegy, mikor vesszük fel — Bryan)**.
- Ghost-ot ne vegyünk, mert akiket megöl, az átmegy hozzá és így könnyen mi ellenünk fordulnak. Gyenge csapattal ne is kössünk ilyen ellenségbe **(Viszont az utolsó várban mehet kb. 600 db. a húsdarálóba a 110 démon ellen, mert olcsón szerezhető, csak essünk neki 40 Ghost-tal párszáz Spritenak vagy Peasantnek — Bryan)**
- Cavalry-t ne vegyünk, mert sokba kerül és gyenge, igaz csak ő tud 4-et lépni **(Viszont korlátlan számban szerezhető, Forestrián és Archipelián kulcsszerepe lehet — Bryan)**.
- Szerintem legjobb fajták: DRUID, ELF, DWARF, KNIGHT VAMPIRE, DRAGON, OGRE, ARCHMAGE, GIANT, TROLL **(Ez ízlés dolga. Megfontolandó viszont, ha 5 elég erős csapatunk lehet azonos fajtából, ami esetleg HIGH morált jelent... — Bryan)**.

• Death Troll, Békés City

Fate Gates of Dawn (Amiga, PC)

Pár hasznos tippet szeretnék adni.

1. A játék elején mászkálás közben, találhatunk néhány varázscuccot:
Evilgloves, Moongloves (ezeket *Larwin*-ban találjuk valahol);
Crystalbow (*Laronnes*-től északra keresendő);
Crystal scale (*Laronnes*-től keletre valahol)
Ezeknek a cuccoknak jó tulajdonsága, hogy egyrészt ingyen vannak, másrészt sokkal jobbak, mint amiket a boltban kapni.
2. Éjszaka tényleg ne mászkáljunk a vadonban, mert könnyen néhány farkas vagy más ördögfajzat zsákmányául eshetünk. Van úgy, hogy 60-70 Hp-t is leharapnak egy karakterről.
3. A játékban észrevettem egy kis hibát. (Lehet, hogy van több is...) A guildokban a megfelelő ellenszolgáltatásért növelik bizonyos képességeinket. (Pl. **Stamina, Magic Power** stb.). Na most a HP kivételével az összes tulajdonságot nem növelik. Ezt úgy értem, hogy a pénzt elszedik érte, az üzenetsorba kiíródik, hogy képességnövelve X-ről X-ra, mégis a karakterlapon az eredeti érték van.
4. Hajnaltájt érdemes *Larwin*-tól északra egy kicsit szétnézni az országút mentén. Itt gnómokkal és törpékkel találkozhatunk, akiktől hatalmas pénzösszegeket lehet leakasztani, persze csak gyilkolászás útján, mivel ezek a fickók igen barátságtalanok és közeledésünkre támadnak.
5. Ha dél körül jár az idő, *Larwin* mellett keletre és nyugatra aranyhajú nőcik jelennek meg (**Wood Nymph**-ek). Ezekkel beszélgetésbe elegyedve a legtöbbször segítenek nekünk. Ennek eredménye: 300-700 tapasztalati pont, +1 **Wisdom, Charm, Intelligence** pont.
6. Ha csak tehetjük, mindig fogadóban pihenjünk. Ha netán huzamosabb ideig a szabad ég alatt alszanak a karakterek, akkor előbb-utóbb az egyik fickónk bejelenti, hogy ő többet nem akar szabadban pihenni. Ekkor már fújhatjuk, mert a következő természetbeni pihenés után (amire úgyis szükség lesz) az illető nagy szemrehányások közepette lelécel. Egyébként ezek a karakter szövegek tök jók. Némelyik ürge néha bejelenti, hogy milyen rémálma volt és ez szerinte az olcsó ágynak köszönhető, amibe elszállásoltuk, a másik elmondja, hogy nagyon boldog, mert ma van a születésnapja stb.
7. A fogadókban gyakran lehet különleges képességű embereket is felfogadni. Pl.: **Ninja** (Kung-fu), **Tolvaj** (csapdaeltávolítás), **Bohóc** (mesélés), **Banshee** (tolmácsolás) stb.

• Mészáros László Gábor, Vecsés

Golden Baton (C64)

Ez egy klasszikus szövegbegépelős kalandjáték. Egyre hívnám fel a figyelmet, hogy egyszerre csak hat tárgy lehet nálunk, ezért a feleslegessé váló dolgokat dobáljuk el.

Az előzmények tömören: *Elveszett az aranypálca* (a többit mindenki fejtse ki magának).

A feladat: *Megtalálni az aranypálcát.* Mi sem könnyebb ennél, hiszen itt van a bal zsebemben. Ja, mégsem? Akkor nézzük:

Egy sűrű, kísérteties erdőben vagyunk. Vegyük fel az itt látható köpenyt, majd kukkantsunk be a levelek közé s amit találtunk azt vegyük magunkhoz. Délre bosszantsuk fel a rózsabokrot, s vegyük magunkhoz a kötelét. Menjünk északra a patakhoz, ott nyugatra, kötelezzük el magunkat a fánál és másszunk fel rá. Fenn az üregben található egy gyűrű. Vissza a patakhoz, onnan északra, rövid úton a farkastól megszabadulni, az ösvényen továbbhaladni. A fabotot is vegyük magunkhoz. A várároknál, mielőtt átúszunk, tegyük le a gyufát, különben elázik. Egy csapórács toppan elénk, ami elég reménytelennek látszik, így inkább próbálkozzunk a fánál használt köteles trükkel. Az oromzatról menjünk le, a köpennyel tegyük láthatatlanná magunkat és távozzunk a boltíves folyosón. Egy hatalmas ajtó elé kerültünk, innen keletre egy kürt és egy sisak vár reánk. Az ajtótól nyugatra egy olajlámpa, jobban körülnézve pedig egy bonus lyuk is található a padlón. Menjünk vissza a gyufához meggyújtani a lámpát, majd jöjjünk vissza egyenest a lyukba. Menjünk be az ajtón, onnan délre. Itt egy kvarckristály néz velünk farkasszemet, de nem tudjuk magunkhoz venni, lévén izzásban van.

Aki kibírta eddig, hogy a gyűrűt vagy a botot ne vizsgálja meg, az most ne késlekedjen mert vonásokat találhat rajtuk, melyeket a sisak használatával tudunk elolvasni: AKYRZ.

Következik két kulcslépés: **WAVE STAFF, SAY AKYRZ**. Felvehetjük a lehiggadt kvarcdarabot, keletre tévedve egy **SHAKE QUARTZ** és máris jobblétre szenderül szerencsétlen *Lizard-Man* úr. A kiskését neki, nem akármilyen hagyatékot találhatunk nála. Vissza a kínzókamrába, itt felvesszük a kalapácsot, északra a cselédszobában pedig a tükröt. Menjünk vissza a nagy ajtóhoz. Aki ki akarja nyitni az a következőt tegye: dörgölje képen a gyűrűt, zárja ki a kulccsal az ajtót, mielőtt belépne tartsa maga elé a tükröt (**HOLD MIRROR**). Az itt levő paragrafust olvasva ugyanazt találja, amit a leírás végén (és amire anélkül is rájöhet).
Menjünk vissza egészen a patakig, onnan nyugat majd észak. A fabodegába beszívárogva egy újabb bonus lyuk vár reánk némi rongy s egy hordó társaságában. A hordóban levő sót magunkhoz véve mehetünk barlangászni. Délre egy lelakatolt ajtó van. A lakatot megkalapáljuk, mert az ajtó mögötti tutajra szükségünk lesz. Észak, észak, néhány szép darab csiga, amely nem biga, ezért megsózzuk őméltóságukat (**SPRINKLE SALT**), elvisszük őket északra a rák apónak, mert imádja a besózott csigákat (FEED CRAB), s innen csak a pergament utasításait kell követni:

'SAIL LAKE...BLOW HORN...THR... thats all'

• Balogh Miklós, Baja

ELSŐSEGÉLY



A múltkor egy kicsit a C64-eseknek kedveztünk, most fordítva lesz.

Sevi Soft Pestről a **Ugh!** frissen sült C64-es kódjait csúsztatta a postaládánkba, egyidejűleg kérdőre is vontak bennünket: miért pont az Amigás kódokat nyomattuk le a CoV 34-ben...
1 - 01B082, 2 - 02B039, 3 - 03B048, 4 - 04B023, 5 - 05B074, 6 - 06B067, 7 - 07B056, 8 - 08B035, 9 - 09B020, 10 - 10A491, 11 - 11A482, 12 - 12A439, 13 - 13A448, 14 - 14A423, 15 - 15A474, 16 - 16A467, 17 - 17A456, 18 - 18A435, 19 - 19A420, 20 - 20D591, 21 - 21D582, 22 - 22D539, 23 - 23D548, 24 - 24D523, 25 - 5D574, 26 - 26D567, 27 - 27D556, 28 - 28D535, 29 - 29D520, 30 - 30C691, 31 - 31C682, 32 - 32C639, 33 - 33C648, 34 - 34C623, 35 - 35C674, 36 - 36C667, 37 - 37C656, 38 - 38C635, 39 - 39C620, 40 - 40F891, 41 - 41F882, 42 - 42F839, 43 - 43F848, 44 - 44F823, 45 - 45F874, 46 - 46F867, 47 - 47F856, 48 - 48F835, 49 - 49F820, 50 - 50E791, 51 - 51E782, 52 - Ezt a kódot csak kitaláljátok, nem? Gondolkodjatok! **(Ezt nem én mondtam - DoT)**

Nagy Zoltán és **Fábián Sándor** Csanakról lát el minket C64-es anyaggal. Arról híresek, hogy a cheat érdekében képesek átírni az egész programot. Hát ez most nagyszerűen megfigyelhető.

ROAD RACE: sérthetetlenség:POKE 23468,169: POKE 23469,0: POKE 23470,234: POKE 30056,169: POKE 30057,0: POKE 30058,234: POKE 30531,169: POKE 30532,0: POKE 30533,234

ACE 2088: Végtelen célkövető rakéta. Menjünk ki az űrbe és lőjük el az utolsó kivételével az összes célkövető rakétánkat. Azt csak kapcsoljuk be és menjünk vissza az anyahajóra úgy, hogy nem kapcsoljuk ki a célkövető célkeresztjét. A 2. támadásnál ne fegyverezzük fel a repülőt célkövetővel, így miután kimegyünk az űrbe, végtelen célkövetőnk lesz. Ha továbbra is élvezni akarjuk ezt az előnyt, akkor sose vegyük ki a célkövető célkeresztjét az anyahajóra visszatérés után.
Ugyanez megcsinálható bombával is (ha felszálltunk a bolygóról az űrbe, ne kapcsoljuk le a bomba-célkeresztet, mert az űrben nem lehet visszakapcsolni).

SNOOPY: Sérthetetlenség: POKE 9285,169: POKE 9286,0: POKE 9287,234: POKE 9309,169: POKE 9310,0: POKE 311,234: POKE 9845,169: POKE 9846,0: POKE 9847,234: POKE 9851,169: POKE 9852,0: POKE 9853,234

Most **Mahrai Balázs** következik Amigás anyagaival:

CASTLES: Ha a pointert túl lassúnak találjuk, vegyük fel az 1.lemezre a SYSTEM.CONFIGURATION nevű file-t egy DOS-lemezről (DEVS könyvtár). A nevet csak akkor felejti el a gép, ha PEASANT fokozatban játszunk. Lányok, figyelem! A KING-et átkapcsolhatjuk QUEEN-re, de a képek megmaradnak, sajnos.

MEGA-LO-MANIA: A 10. terepre akkor juthatunk be, ha van lefagyasztott emberünk: 2001-es fejlettség után le kell gyártani egy rajzot (bármilyet), így megjelenik a pajzs menüben a fagyasztás ikon.

Bots Dávid Budapestről átküldte nekünk a **ROBOCOD 2** tippjeit AMIGÁRA. A címképernyőn írjuk be: LITTLE MERMAID. A játék ban 'X'-re a pálya végére léphetünk, 'C'-re egy szuper autóba ülhetünk, 'F'-re szárnyakra kapunk, 'ENTER'-re örökélet lesz.

Nixcelszky Eufrozina (de szép neve van! — DoT) Pestről még mindig kevésnek találja a **POPULOUS II**-ről publikált kb. 10 oldalt. Szép hosszú neve mellett szép hosszú levélben hangoztatja álláspontját, ja és Amigára, de azért a PC-seknek is jó!
Ellenfélre a lehető legnyugodtabb szívvel lehet kérdőjelet rakni, sőt ha lehet, tartsuk mindig a vezérükön, hogy tudjuk, mikor és mekkora ellencsapás jön.

EMBER

Földgyalu: a Computer Assist még akkor sem éri meg, ha nem bonthatunk, mert 1 Megán a gép csak vánszorog — ugyanez a helyzet ha már túl sok populáció van. Ha lehet az ellenfél városa alatt bontani, és toboroz, rúgdossuk ki az övéiket! Ezzel földhöz jutnak a mieink.

Kereszt áthelyezése: Ha besózta hozzánk a gonoszka az övét, kezdjük el macerálni a papot, hogy fogyjon a nagysága! Ekkor visszamegy toborozni és időt nyerünk.

Perszeusz: Persze (úsz) itt csak az az apróság maradt el, hogy ő az egyetlen, aki a szakadékot, mocsarat stb. kikerüli.

Pestis: Ez is jópofa, mert nem is annyira a népesség csökken, mint inkább a manna nő kissé lassan. Hosszútávon megéri! Ha csak 1-2 emberünk fertőzött, fojtsuk vízbe! **(Ez az újfajta orvostudomány — CoVboy)** Egyébként a pestises kolónia zölden villog, fehér helyett.

Armageddon: Lehet, hogy sok csatát vesztünk, de így nem kell 2 órát várakozni 1 villámért. Egyébként 4 villámokat dobál a program már armageddon után is.

NÖVÉNY

Fa: Kevés manna, és gyorsabban szaporodnak a mieink.

Virág: Hasznos, mert a várfal alatt csak ez tud talajt javítani.

Mocsár: Ha a papot városaitól messze, nem tengerszinten fojtjuk bele, és nem lehet mindenütt ásni, nem sok toborzása lesz az ellenfélnek.

Gomba: Nem csak egyet lehet telepíteni, hanem annyit, amennyire fut a manna. Ha a pap egyenesen mozog, tegyük 7-8-cal elé, garantált az eredmény, nem veszi észre. Ha több van együtt, még az alakját is változtatja!

Adonisz: nem jó, mert sajnos az osztódással a nép is oszlik, ergo előbb utóbb gyenge lesz és egyszerre irtják le őket.

FÖLD

Várfal: Kezdetben rak egy bástyát, a többi falat EHHEZ kell csatlakoztatni! Ezen csak a mieink tudnak átmenni. Tehát ha folyamatosan falazzuk körbe a városokat (és nem jelent akadályt), nem tud bejönni az ellenség! A másik vicc, hogy ha az ellenünk küldött harcosokat befalazzuk (körbe), akkor szegények toporogra halnak meg... Egy idő után kimerül a készlet, a program nem enged tovább építeni. Bontani csak árvíz, örvény és földrengés tudja. Vigyázzunk, hogy ne rakjanak mögé vulkánt! A többi katasztrófa védhető, csak pont alatta nem lehet bontani.

Földrengés: Ha akkor, amikor kezdődik, lebontunk mindent a tengerig, vége is lesz. Minél hosszabb egyenes részre indítsuk!

Hegy: Semmi értelmét nem látta izé.. Eufrozina mester.

Heracles: Semmi extrája nincs, pusztán ő a legerősebb.

ÉG

Villám: A kedvenc varázslatom, mert olcsó és megéri becélozni a populációkat vele, továbbá nem helyhezkötött, mint pl. a vihar.

Forgószél: Egyszerűbb a tengerbe rakni, garantált a 3-4 örvény. Ha ellenünk van, építsünk körülötte, nehogy vizet érjen. Másra nem jó, ellenfél nagyon szereti.

Vihar: Pontatlan, drága és lassítja a programot.

Odüsszeusz: Kb. 3-4-szer gyorsabb, mint a többi. Nem sikerült villámmal, viharral irtani.

Szélvihar: Ezt is úgy kell indítani, hogy minél nagyobb helyen legyen, mert addig tarol, amíg vízszintest talál. Elviszi a sziklákat is (jó a hegy ellen, csak drága). Hermes szereti, de tényleges kárt még nem nagyon csinált.

Víz: Örvény: akkor a legjobb, ha kibontjuk az ellenfél terének közepén a földet, és letesszük. Szép lesz.

Festékesbödön: Ha van rá manna, mindig vessük be, mert az ellenfél legnépesebb területén állandó belharcot szítunk. Előbb-utóbb 50-50 lesznek a populációk. De ilyenkor vagy perszeusszal támadjunk, vagy szedjük föl őket a harcos előtt! Armageddonnál se utolsó az ellenfél szájába rakni. Ha pap beleesik, az elszámolásban olyan, mintha meghalt volna.

Szökőár: Csak akkor veszélyes, ha már egy képen van a populációinkkal, ilyenkor a magas hegyre sem áll meg. Egyébként a gép ezzel szokta a legnagyobb öngólt lőni.

ÖSSZETETT VARÁZSLATOK

Erdőtűz: fák+tűz. Ha fához tűz ér, azonnal leég. Ha az ellenfél (harcos, pap, kereszt stb.) köré 3-4 fásítást végzünk, úgy ahogy van porig ég minden.

Férjezett Heléna: Hozzávalók: Harcos+Heléna: Harcos után elindítunk egy Helénát is. Ebből az lesz, hogy amit a Heléna felkanalaz, a harcos egyből le is pulzálja **(Naháť, én teljesen másra gondoltam — CoVboy)**. Gyors, és jól csökkenti az „ellenzék" mannáját.

Beszorítós: Egy egész partvonalon elindítunk 5-6 örvényt. Jó kis radír lesz... Az éppen átkelő harcos ellen is kiváló, de a legjobb, ha valahol kilyukasztjuk a gép földjét, és berakunk annyi tekervényt, amennyit csak tudunk... Ja, és a bazalt alatt simán átbújik, az se véd ellene.

(Huh, úgy látom jövőre folytatjuk! —DoT)

A ZENÉK RIPPELÉSÉRŐL #2

Én az operációhoz egyetlen programot használok: az ADVANCED MUSIC SEARCHER V3.147-eest. A zenét tartalmazó progit be — ...füstöl a gép — RESET — F7 — F5 — agyamra ment az Action VII — F3 — göröcs — F1. Szóval be kell tölteni az AMS-t, el kell indítani, és ha a program által felismerhető szerkesztővel készült, akkor kiírja, hogy melyikkel. Megadja az INIT és az IRQ címet is és a memóriát laponként, képernyőkódokkal, így marha egyszerűen megkereshető a zene vége. A Ricsi programjába így már egyszerűen beírható az: INIT : 035D JSR$ XXXX
IRQ : 036A JSR$ XXXX
Egyébként aki programokat rongál és nincs Action Mk VII-es kártyája, annak nem sok jót jósolok. Mentés: ahogy Ricsi írta: S"valami",8,kezdőcím,végcím,visszat.cím.

A gép kikapcsolása hülyeség! RESET — Config.mem. — RESET — TOOLKIT (hosszabb, de kíméletes és bombabiztos). A lejátszó program ©RICSI AC-vel mentve, és ,8,1-gyel visszatöltve máris SYS képes.

• **BORSI FERENC, Pétfürdő**

A ZENÉK RIPPELÉSÉRŐL #3

Talán hasznos lenne, ha pontosítanánk azoknak a dolgokat, amik Ricsi cikkében nem teljesen helytállóak, vagy csak pontatlanok voltak. A cikkből az derül ki, hogy Ricsi még eléggé kezdő ebben a világban. Ez nem baj, hiszen senki nem születik LDA/STA-s fejjel. Menjünk tehát sorban. Az első, ami „megütötte a fülemet", az az volt hogy *„...az utóbbi 3 évben készült játékok zömének a zenéjét"* zeneszerkesztővel csinálják. Nos, ha történelembe merülünk, akkor tény, hogy a mai zeneszerkesztők elődjét (az első elismert zeneszerkesztőt), ami már elég sokat tudott, *Rob Hubbard* készítette, sajnos pontosan nem tudom mikor, de JÓVAL régebben, mint 3 éve. Már 5 éve, mikor én léptem a scene-re, tele volt a 64-es zeneszerkesztőkkel. Ez természetesen a játékokba is bekerült, a különbség annyi volt, hogy ezek a szerkesztők általában fel voltak szerelve effekt-generátorral is (tehát volt egy 3. vagy 4. JMP cím, ami csak egy hangot adott ki az egyik hangcsatornán, míg a többin tovább szólt a zene). Az egyéb zeneszerkesztők legtöbbje ezt nem tudta.
Az egész cikkben az egyik legnagyobb marhaság (pardon, de így van), az, hogy *„...szinte kivétel nélkül a mindenki által ismert (és elismert) Future Composer-rel készített zenéket használnak..."*. Ugyan már!! Az általunk nemsokára kiadandó ***MUSIC MAGE PRO*** előzetes becsléseim szerint kb. 150 féle zeneszerkesztő formátumot fog ismerni. Ebből a 150-ből kapásból legalább 10 olyat tudok mondani, amelyik jobb, mint a **FuCo**, de szerintem fele jobb nála. Ha jó zenéket szeretnétek szerezni, ajánlom a sürgős átállást valamelyikre. Egyébként néhány éve már a zenék készítésének az aránya kb.: **JCH editor** - 8-9%, **VoiceTracker** - 12-13%, **DMC** (hogy egy jó magyar szerkesztőt is írjak) - 2-3%, **FuCo** - 0,5-0,7%!!, **egyéb** - 75%!!!. Bizony a **FuCo** ideje lejárt. Régen valóban népszerű volt, de hát mikor volt az? Ezzel a kb. 150 féle lejátszóval kapcsolatos az is, hogy természetesen változik az init ill. lejátszó cím helye is, valamint néha van 5-6 JMP-vel, ill. a kezdetén egy JMP-t sem tartalmazó zene is. Ugyanígy tehát általában nem „jótékony emberi kezek" által változik a play helye sem.
És mi van azzal, hogy a zenék $1800-on, illetve $1800-on, illetve $2000-en kezdődnek? Nos, kérem, A ZENÉK OTT KEZDŐDNEK, AHOVÁ A PROGRAMOZÓ RELOKÁLTA ŐKET! Más kérdés, hogy ha az illetőt nem érdekli a pozíció, akkor nem relokálja sehová, hanem adottnak veszi a pozícióját (mint **FuCo**-nál a Default $ 1800-at, **DMC**-nél a $1000-t, vagy a **Voicetracker**nél a $ C000-t). A legtöbb relokátor $ 100-anként tudja mozgatni őket. Mindegyik csak egy zeneszerkesztőjét (kivéve a **Music Mage Pro**-t, ami az általa ismert zenéket relokálni is tudja).
Egy jó tanács az előzőekből következően: NE 2-3 JMP-t keressetek a memóriában, hanem $ D418-at. Minden lejátszó beállítja ugyanis (legalább az inicializáláskor) a hangerőt. Lehet, hogy többet is találtok, de nem gond: az a tiétek, ami körül mindenféle hivatkozások vannak a hangregiszterekre ($D400 — $D41C). Utána lehet visszafelé keresni a JMP-ket, de nem feltétel a jelenlétük. Viszont laphatárokon kezdődik a zene! (Ez alól eddig csak egy kivételt találtam, *Grabowski* **SOSPERÉC** playerét, ami a kód előtt is tárol adatot, erre tessék vigyázni!) A zene végén pedig nem csak 00k lehetnek, hanem alkalomadtán 00/FF/00/FF byte-ok is, attól függ, hogy milyen gondos volt a zenét használó programozó. Nagy ritkán közvetlen a zene végénél kezdődik egy programrész. A biztos módszer megtalálni a zene utáni első programrészt (monitorban D utasítással lehet a kódot nézegetni...) ami NEM HIVATKOZIK A ZENE TERÜLETÉRE, mert ott már biztos nincs zene. Azért fontos ez a kritérium, mert pl. a *Griff* féle playerek össze-vissza kavarják a kódot meg az adatot. Másik segítség: az általam ismert legrövidebb zene $02D3 hosszú, de ez kivétel, a zenék 90%-nak a hossza $OFOO és $1800 között van, és inkább hosszabbak ennél, mint rövidebbek (magyarul, amelyik zene nem esik bele ebbe a tartományba az ált. hosszabb.)
Más. Miért vannak a zenék $1000 körül általában, ha — mint említettem — bárhol lehetnek? Ennek két fő oka van. Először is, grafikára nem lehet felhasználni az alábbi két területet: $1000-$2000 és $9000-$A000. Ezek közül szimpatikusabb az első, mert

1. Közelebb van a memória elejéhez (töltésnél előnyös),
2. Ha a zene hosszabb $1000-nél, nem kell kikapcsolni a BASIC interpretert.

Ricsivel ellentétben én azt tanácsolom, hogy a zene kimentése után NE kapcsoljátok ki a gépet, mert ha a helyben beírt kis program nem működik, akkor BIZTOS, hogy gond van a zenével, míg ha úgy működik, de ki-bekapcsolás, újratöltés után nem, akkor levágtuk a zene egy részét. Másrészt, ha azonnal nem működik a zene, akkor még lehet korrigálni, hiszen ott a memóriában, és nem kell újra töltögetni a programot.
Akkor térjünk a lejátszóra. Úgy látom, a rövidségre megy ki a játék (ami helyes is). Akkor viszont rövidebb a program így:

```
033C SEI
033D LDA #$7F
033F STA $DC0D
0342 LDA #$81
0344 STA $D01A
0347 STA $D012
034A LDA #$5B
034C STA $0314
034F LDA #$03
0351 STA $0315
0354 LDA #$00
0356 JSR $1000
0359 CLI
035A RTS
035B INC $D019
035E JSR $1003
0361 JMP $EA31
```

Ez ugye jóval rövidebb? Viszont van még ennél is rövidebb, aminek hátránya, hogy nem tér vissza a kurzor, mindenesetre ha CSAK hallgatni akarjuk a zenét, vagy ellenőrizni, akkor ez is jó:

```
0810 SEI
0811 LDA #$00
0813 JSR $1000
0816 LDA #$FF
0818 CMP $D012
081B BNE $0818
081D JSR $1003
0820 JMP $0816
```

Ezután csak el kell indítani G0810-el, vagy BASIC-ből SYS 2064-gyel, és már szól is a zene. További előnye, hogy ha elé írunk BASIC-ből egy 10 SYS2064 sort, akkor elmentve $0801-$0823-ig egy bármikor visszatöltve BASIC-ből indítható zenelejátszónk van. Persze ez a másikkal is eljátszható, de azt már relokálni is kell.

Még valami. Nem véletlen az LDA #$00 utasítás az init előtt. Ez néhány lejátszónak, (így pl. a **Future Composer**nek is, mint ahogy Ricsi is írta) azt mondja, melyik zenét játssza le. Van olyan, amelyik kiakad, ha *nem létező zenére hivatkozunk*, van, amelyik nem. Van olyan lejátszó, amelyiknek kontrollbyte-ot adunk így át (pl. sebesség, hangerő, szólamok száma stb.), ez lejátszótól függ. No és persze van olyan, amit egyáltalán nem érdekli, mit adunk neki át, tehát felesleges. Ez azért ritka. Viszont előfordul, hogy nem az A-ban, hanem X-ben vagy Y-ban kéri a zene az adatot, ezért a player nem egészen egzakt, ha nem megy a zene, próbáljuk meg kicserélni a JSR előtti LDA-t LDX-re, vagy LDY-ra. Az is megesik, hogy a player „közvetlen beavatkozást vár", velünk végezteti el az inicializálást. Ez a legritkább, és ált. megelégszik egy byte átírásával, itt tehát LDA/JSR helyett LDA/STA páros segít. Ilyen pl. az egyik **MOZ(IC)ART** player is.

Hát ennyit a zenék lopkodásáról. Azt hiszem, ezek után sok problémátok nem lehet ezzel kapcsolatban. Még egyet: ha a kilopott zenét saját demoban/introban használjátok, MINDEN ESETBEN TESSÉK MEGKÖSZÖNNI a szerzőnek! Ennyit igazán megérdemel. Mondanom sem kell, a zenék saját eladott játékban való felhasználása a legnagyobb pofátlanság! Mivel a zenék 99,9%-ban nem copyrightosok, ezért törvény nem, de a scene bünteti az ilyeneket. Ja, még valami: JÖN, JÖN, JÖN! A ***Music Mage Pro***. *Freeware* (azaz ingyen). Lehet zenéket lejátszani, editálni, relokálni, összefűzni, jukebox, graphic equalizer, menüvezérelt, SZUPER lesz! 100% **Delta System** produkció! Legkorábban karácsony körül.
Jó csintalankodást a zenékkel, és bye.

• **MRC of Delta System**

MODEDIT V2.01

Huh! Megérkezett! Wowzz! Ez a fenomenális leírás nem mástól mint *Cool'er (WLS)*-től ered, köszönet **Sebők László**nak, akinek a segítsége nélkül a leírás NEM készülhetett volna el (ugyanis övé a PC!). Vágjunk a közepébe:
Ez a zeneszerkesztő elég nagy teret nyit a belekukkantó, kíváncsiskodó számára. Elég néhány hang, és a zene úgy szól, mintha profi csinálta volna. Aki ismeri a hangskálát, az nyugodtan elkezdhet zenélgetni ezen a progin. A leírásban lesz néhány tanács az elinduláshoz, és a tapasztalatokat is megosztom veletek. Hat gyerünk:

FILE:
—**Load modules**: Ezt még a lámák is tudják;
—**Save modules**: Ezt is;
—**Jump DOS shell**: Ezzel lehet kilépni és a DOS-ból manipulálni, egy **Exit** paranccsal visszalép a szerkesztőbe;
EDIT:
—**Edit pattern**: Itt lehet beinject-elni a hangokat;
—**Create pattern**: Készíthetünk pattern-eket, amikbe a hangok kerülnek;
—**Highlight lines**: Semmi értelme, de ki lehet próbálni;
—**Duplicate Pattern**: Lásd később;
—**Transpose pattern**: Különböző szólamokat igazíthatunk egymáshoz (csak gyakorlottabbaknak);
—**Sequence select pattern**: Kiválaszthatjuk a pattern-t, amiben dolgozni akarunk;
SAMPLE:
—Edit samples: Törölhetjük, újraírhatjuk, menthetjük, vagy hallgathatjuk a hangokat;
—**Clear all samples**: Na vajon?
—**Volume default**: A zene átlaghangerejét állíthatjuk be;
PLAY:
—**Whole song playback**: A zene teljes lejátszása;
—**Partial song playback**: Kijelöljük (alul) a pattern-t, és egy '**Enter**'-rel a kijelölttől hallgathatjuk. Egy újabb '**Enter**'-re leáll a zene.
CONFIGURE:
—**Directories**: Beállíthatjuk a zenék/hangok helyét (pl.: C:/SAMPLE);
—**Mask for filenames**: A file-ok kiterjesztését adhatjuk meg (Alaphelyzet: .MOD, .JAM);
—**Beep on/off**: Hibajelzés ki/be (inkább ki);
—**Colours**: A szerkesztő színeit adhatjuk meg;
—**Speed of processor**: A proci MHz-ét állíthatjuk be;
—**Output device for playback**: Beállíthatjuk a kimenetet a PC speaker-től a SB-ig;
—**Precedence of default samples**: Mindenki rá fog jönni
—**Write config**: Konfiguráció felírása.
OTHER:
—**Write of song**: A zenék nevét adhatjuk meg itt;
—**Restart from scratch**: Mindent töröl.
QUIT: Ezt remélem mindenki ismeri;

Szóval ennyit a paraméterekről, most következzék a szerkesztés. Első dolgunk, hogy kilame-kodjuk a zenékből a hangokat. Akinek van digizője, az készítsen néhány jó sample-t és azzal dolgozzon. Betöltünk egy zenét, és belépünk az **Edit Samples**-be. Itt a következő billentyűket használhatjuk:
—**Kurzornyilak**
'**L**' — **Load sam.**: Betölthetjük a hangokat (mármint, ha vannak);
'**S**' — **Save sam.**: Kimenthetjük, de a néven túl a kiterjesztést is meg kell adni!
'**R**' — **Relase**: A sample mezőből a hang kitörlése;
'**A**' — **Attribute**: Hangerő, név és a hang újraindítása;
'**P**' — **Play**: Hanglejátszás;
Ha a hangjaink készen állnak, lépjünk át az **Edit Pattern**-be. Elsőre bonyolultnak tűnik, de elég egyszerű:

```
... |00 |000
       \    \ különböző effektek,
        \     visszhang, vibrato,
         \    nyújtásokra való
    A hang száma 1-31-ig
```

A hangjegyek (Pl. C2. A második oktávon lévő C hangjegyet játssza le)
Ez még háromszor ismétlődik. Most már mindenki rájöhetett, hogy 4 hangcsatorna áll a rendelkezésünkre. Az utolsó paraméter (az ábrán a három nulla) csak tapasztaltaknak ajánlott, mert eléggé el lehet vele b**** khm. tolni a zenét, meg persze hexadecimális kijelzésű. Azért néhány effekt:
001—0FF: Vibrato
100—1FF: Hangcsúsztatás le
200—2FF: Hangcsúsztatás fel
C00—C64: Hangerő növelés/csökkentés
F00—FFF: Sebesség
Hangsúlyozom: csak tapasztaltaknak! Először próbáljunk meg egy egyszerűbb zenét, pl. a Boci-boci tarkát!
Ez valahogy így néz ki:

```
C2    01    000
...   00    000
E2    01    000
...   00    000
C2    01    000
...   00    000
E2    01    000
...   00    000
G2    01    000
...   00    000
...   00    000
...   00    000
G2    01    000
```

Ha további szólamokat akarunk készíteni, akkor az **Edit Samples** mezőben a második helyre töltsünk egy másik hangot, és írjuk a második sorba.
Használható billentyűk:
—**kurzornyilak**;
'**Insert**': beszúrás;
'**Home**': alaphelyzetbe a kurzort;
'**End**': végére a kurzort;
'**Space**': Ha egy hangon állunk, törlés;
'**Enter**': Eggyel lejjebb lép;
'**Pg Up/Down**': fel/le ugrálás laponként;
'**Delete**': Ha folyamatosan nyomjuk, mindent töröl;
'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'A', 'H': hangok;
'0', '1', '2', ..., '9': oktávok;
'#': félhang (pl. C#2);
'**P**': lejátszás onnan, ahol a kurzor áll;
'+/—': Ha beírunk egy hangot, és a '+'-t folyamatosan nyomjuk, a hangokat egyfolytában írja. A '—' félhangonként lépked le.
Ezekkel a dolgokkal segíthetjük a beírást. Az '**Insert**'-tel vigyázzunk! Vegyük figyelembe, hogy ha beszúrunk, az egész sort letolja! Ugyanígy a '**Delete**' is eltolja a hangokat. Inkább '**Space**'-eljünk sokat, így könnyebb. Ha nem akarunk sokat tökölni, hogy az ismétlődő pattern-eket újraírjuk, használjuk a **Duplicate Pattern**-t! Egy '**Enter**'-rel lelép a kurzor a bal alsó sarokba, jobbra/balra menve jelöljük ki az ÁTMÁSOLANDÓ pattern-t ('**Enter**'-*rel*), és rámenve a CÉL PATTERN-re, mégegy '**Enter**'. Ekkor kiírja:
All Track
ONE Track
Two Track...
Ha az elsőre nyomunk '**Enter**'-t, az összes sort átírja, ha valamelyik másikat, akkor azt egy másik táblázat alapján a Pattern valamelyik track-jába másolja. Érthető? Pl.:
Duplicate pattern ('**Enter**')

```
00    01    02    03
00    01    02    03
↑           └Target pattern: cél ('Enter')
Source pattern: átmásolandó ('Enter')
```

1 — Track one
2 — Track three
A 00-ás pattern 1 trackjét átrakja a 02-es pattern 3. trackjába. Ha ez nem eléggé világos, akkor kérdezzetek engem nyugodtan a (06-36) 322-248-as telefonszámon (Egerben lakok, ha kell a program, akkor is telefonálhattok). Az is lehetséges, hogy az egyik hang „hamis", és nem illik bele a zenénkbe. Ezen lehet segíteni a **Transpose Pattern**-nel. Benne van a nevében, hogy az egész pattern-t állítja! Úgyhogy vigyázz vele. Beállítás:
Transpose up/down: fel/le állítás;
Ezután megkérdezi, hogy hány negyedhanggal vigye fel/le a zenét. Hogy mennyivel, ezt mindenkinek saját magának kell megállapítania.
Néhány hasznos tanács:
- A MHz-et állítsuk a legnagyobbra (15 MHz)!
- A hibajelzést kikapcsolhatjuk, mert idegesítő!
- A szerkesztőt a RUNME.BAT-tal indítsuk, mert kiakadhat!
- A hangokat sorban töltsük be, mert nagy lehet a kavarodás!
- A hangok/zenék kiterjesztésén ne állítsunk, mert ez is kavarodhat!

• **COOL'ER**

Hally PC-sek!
Keresek mászkákat, stratégiát és GIF-eket! Nem sok progim van, de a MOD-EDIT 2.01-et ajánlom nektek! Ezen a címen, illetve telefonszámon jelentkezhetsz: **Forgács Viktor** (Cool'er), Eger, Veres Péter út 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

PÁR HASZNOS INFO

Mi az a RESTORE és hogyan használjuk; valamint hogyan INSTALLÁLJUNK gyorsan és egyszrűen INSTALL verziók esetén:
1) A lemezen meg kell nézni, a CONTROL.*-ban az F betű után milyen PATH áll (NORTON-ban nyomj egy '**F3**'-at a CONTROL.001-re, és nézd meg, a képernyő jobb térfelén milyen PATH olvasható). Azt jegyezzük meg!
2) Beírjuk: MD \<pathnév>, majd CD (azaz létrehozzuk ezt a könyvtárat a winchesteren és bele is lépünk)
3) RESTORE A: C: /s
4) Ha a lemezek INSTALLÁlósak, 3 lehetőség van:
   a) Simán kibontva (PKUNZIP, ARJ) A WINYÓRA, ONNAN AZ INSTALL FUTNI FOG.
   b) Kiboonthatjuk winyóra, de source driveként A vagy B meghajtó kell neki. Ekkor írjuk be: SUBST A: C:\<path>, ahol PATH az a könyvtár, ahova a RESTORézett dolgokat KICSOMAGOLTUK (pkunzip vagy ARJ-vel). Ezután írjuk be: A:+ENTER, és installálhatjuk.
   c) Ha a program olyan, hogy az egyes install-lemezeknek külön neve van; vagy az install-lemezeken vannak azonos nevű file-ok; ekkor NEM SZABAD kibontani a lemezeket RESTORE után, hanem szépen ki kell rakni őket floppy-ra, úgy, hogy KITÖMÖRÍTÜNK minden egyes lemezt PKUNZIP -$-ral vagy ARJ X -$-ral (a labeleket is visszaállítja ez!), majd az első lemezről INSTALL.

• DADA

Közületi hirdetési ajánlatunk

Érvényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %,
5-szöri lekötés és előre fizetés esetén 20 %,
7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

Járulékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

Közületi hirdetési ügyintézés:

COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363
Tel.+FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

• 64-es kazettások! Eladó 90 db. kazetta! (PROGRAMHEGYEK!) Lehetőleg egyben: 12.900,- Ft, vagy a 60-asok 200,- Ft, a 90-esek pedig 300,- Ft-ért. Bélyeges borítékért listát küldök! **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440 (Dózsa Gy.u.79.)

• *C64 programos lemezek eladók, kívánságra másolok, lemezfajták választhatók, válaszborítékért ajánlat. Cím:* ***Szalai Dávid****, Vác, Görgey A.u. 41. 2600*

• C64-re sokoldalú programnyilvántartó eladó. Gyűjtőknek nélkülözhetetlen! Válaszborítékért tájékoztató! Ugyanitt programcsere! **Pucsok Pál**, Postacím: Kazincbarcika, Pf.: 84. 3700. (Kazincbarcika, Mátyás kir. út 71. IV/2. 3700)

• Commodore 64-esek figyelem! 500 super játék olcsón másolásra vagy megvételre!!! Írj és válaszolok! **Kovács Péter**, Budapest, II. Csapláros u. 15. IV/3. 1027

• Programeladás! C64-es, Plus/4-es, C16-os legújabb programok olcsón kazettán, lemezen. Írjatok, géptípus-megjelöléssel! Karácsonyi meglepetés! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500

• C64 kazettások! Szuper programok rendkívül olcsón! Nagy választékban! Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért lista! **Ábrahám József**, Sárisáp, Annavölgy 195. 2523

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árengedményes egységcsomagok csak nálam! Megrendelőim között február 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek! **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

• C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a november 5-i sorsolás nyertese: Ruff Gábor, Budapest; és Dudás Krisztián, Újkígyós. Figyelem! A decemberben rendelők meglepetésben részesülnek! **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

• C64 magnósok! A Földön egyedülállóan széleskörű programcsere! Utántöltős programjaim száma: 280, és a '93-as játékokat is falom! **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

• C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII. Dalnok u.5. 1171

• C64-re örökélet-készítő program + leírás: 400,- Ft. Válaszborítékért tájékoztató! **Szabó Sándor**, Budapest, Újlak u.41. IV/18. 1173

• C64-es programok lemezre: 80,- Ft, kazettára: 200,- Ft. Válaszborítékért listát küldök. Címem: **Eperjesi Alfréd**, Abasár, Galamb út 18. 3261

• Ha valakit érdekel az AMS 3.147-es zenekereső progi és küld lemezt (sajnos kazettán nem működik), a postaköltség áráért (tehát ingyen) elküldöm neki, egy leírással együtt. Egyéb: szívesen cserélek programokat — tippeket (csere!!). ACTION VII. tippeket kérek/adok. Az AMS egy új program, 93.01.17-i keltezésű, vagyis C64-re még meleg. Ha még zene is kell az uraknak, akkor szerény térítés fejében kb. másfél lemeznyit tudok adni. **Borsi Ferenc**, Pétfürdő, Berhidai út 92. 8105

• C64-re kazettás játékprogramok eladása! Utántöltős: 30,- Ft, file-os: 10,- Ft. **Huszti Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

64 hardware

• Eladó: C64/II. + 1541/II. floppy drive (garanciális) + magnó + joy + 60 lemez + kazetták + eredeti program (lemezen) + 100 db-os lemeztartó + programokhoz leírás. Irányár: 17-19.000,- Ft. Érdeklődni telefonon: **Melicher Zoltánné**, Budapest, 129-5891, 120-2239 (9-17 óráig)

• Eladó egy jó állapotban lévő C64/II. + 1541/II. floppy drive + 2 db. joystick + 100 lemez játékokkal. Ár: megegyezés szerint. Cím: **Ferenczy Bálint**, Budapest, V. Zoltán u.18. 1054. Tel.: 1318-093.

• Sürgősen eladó: C64/II. + 1541/II drive + magnó + 2 joy + 50 lemez tele játék és felhasználói programokkal + kazetták + szakirodalom. Ár megegyezés szerint. **Kis-Szölgyémi Balázs**, Esztergom, Irinyi J.u.9/B. 2500

• C64/II. + 1541/II. floppy, hangdigitalizáló, Action 7+, több, mint 100 lemez, eredeti játékok, GEOS, GEOPUBLISHING (original), kb. 20 könyv (programozásról) eladó. Árajánlatokat a következő címre kérek: **Molnár Zsolt**, Kecskemét, Irinyi J.u.27. V/15. 6000

• Sürgősen eladó: 2 éves C64/II. + 1541/II. + 140 db. lemez + 100 db-os lemeztartó + 2 joy (egy mikrokapcsolós) + 1001/III-V. Ára: 20-23 ezer Forint. Érdeklődni lehet: **Bodnár János**, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031

• Eladó: C64/II. + 1541 floppy drive + magnó + PHILIPS CM 8833/II. színes monitor + SEIKOSHA SP-180-as printer + 160 lemez. Irányár: 39.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Várszegi Miklós**, Budapest, IV. Virág utca 41. 1042

• Eladó: C64/II, 1541/II, 2db Quick Shoot Turbo joystick, 300 db lemez, lemeztartó, irodalom. Irányár: megegyezés szerint. **Frankó Vitaly**, 5600 Békéscsaba, Andrássy út 18/A. Tel.: (06-66) 328-242.

• Eladó egy C64 + 1541 floppy + 100 lemez + 1 joystick. Ára: 15.000,- Ft. Érdeklődni lehet minden nap 18h után: **Kupeczik Csaba**, Budapest, VIII. Kálvária tér 18. I/12. 1089

Amiga

• Amiga 500, 600 és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi István utca 28. 1183. Tel.: 178-6834

• Legújabb Amiga programok 40,- Ft/lemez másolási díjért. Válaszborítékért listát küldök. 22 db. lemez rendelésénél 20 db-ot kell fizetni. Cím: **Domokos József**, Szentendre, Kálvária u.57. 2000. Tel.: 313-036.

• Olcsón eladó: A500, bővítő (512 KB), TV modulátor, Action Replay Mk 3+, Joystick, lemezek. Árajánlatot kérek!!! **Illés Tamás**, Nyíregyháza, Vasutas u.4. 4400. Tel.: (06-42) 342-650

• Eladó: A600 garanciális + joy + 120 lemez (Dogfight, CAP, DUNE II., Gunship 2000, SYNDICATE) + újságok + diskbox. Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni napközben: 270-3377/1322 mellék, **Birgésné**, Budapest, IV. Nyár u.65. F/1. 1045

• Amiga programcsere! Elsősorban stratégiai programok! Megvan pl.: Dune 2, Sabre Team, Utopia, Civilization. Listát küldj! **Barna Kalmár István**, Kiskunhalas, Füzes utca 20. 6400

• Amiga lemezeim olcsón eladom. Cím: **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII.Dalnok u.5. 1171

• Amiga 500, 500+, 600, 1200-as programok másolása olcsón! 25,- Ft/disk. Kedvezmények! Listához és tájékoztatóhoz szükséges felbélyegzett válaszboríték és lemez! Cím: **Cselószki Norbert**, Nyíregyháza, Fazekas J. tér 11. 5/44. 4400

• Amiga 500 (1.3) 1 MB RAM színes monitorral, szuper programokkal, tartozékokkal rendkívül olcsón eladó. PC-t beszámítok! Ornella Mutinak reklámaron! Érdeklődni: (06-96) 314-466/garázs melléken 06-14-ig. Cím: **Vörös András**, Győr, Bisinger sétány 30. 9022

• Legújabb Amiga programok 40,- Ft/lemez másolási díjért. Válaszborítékért listát küldök. 22 db. lemez rendelésénél 20 db-ot kell fizetni. Cím: **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011

• Eladó: 2.5"-os, 43 MB-os QUANTUM Winchester kábellel (Amiga 600/1200 vagy PC Notebook). **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Vologda u.6. F/1. 3525. Tel.: (06-46) 349-210.

• Amiga programok cseréje. Cserealap: 210 lemez, ennek 1/3-a felhasználói program. Listát és válaszborítékot kérek! **Lázár Miklós**, Hajdúböszörmény, Nagy Imre u.13. 4220

PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204.

• IBM játék-és felhasználói programok eladók. Válaszborítékért listát küldünk. **PC INFORMATIC** (Faragó György), 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, XIX. Széchenyi u.2. III/16.)

• Eladó: 2.5"-os, 43 MB-os QUANTUM Winchester kábellel (Amiga 600/1200 vagy PC Notebook). **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Vologda u.6. F/1. 3525. Tel.: (06-46) 349-210.

• *PC-re a legjobb és legújabb programok a* **GAME**-*tól. Felbélyegzett borítékért listát és tájékoztatót küldünk. Cím:* **GAME** *(Tamás László), Budapest, Pf.: 122. 1558. (1186 Budapest, Margó T.utca 180.)*

• **IBM PC programok olcsón, gyorsan, garanciával. Eleged volt abból, hogy kódot kérdez egy program? Nálunk csak tökéletes verziókat találsz. Rendelésed 4 napon belül kézhezkapod! Lemezzel együtt 85,- Ft! Ha küldesz lemezt: 50,- Ft! Keller József, Budapest, XVIII. Ferenc u. 44. 1184**

• Programcsere PC-n! Listát és válaszborítékot (bélyeggel!!!) küldj! Keresem a JURASSIC PARK és a SIM FARM című játékokat. Cím: **Kádár Bence**, Budapest, II. Fillér utca 11. 1024

• PC-s programok INGYEN! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Kévés János**, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230

HARDWARE és SOFTWARE! b2 MB vadonatúj RAM eladó, kedvezményes áron! PC-s programok óriási választékban INGYEN! Küldj listát + válaszborítékot! **László Ferenc**, Budakalász, Kossuth L.u.33. 2011. Tel.: (06-26) 320-308

• IBM programok a legalacsonyabb árért. Cserélek is. Válaszborítékot kérek! **Kővecs Antal**, Kecskemét, Reviczky u.4. 6000

• IBM programok nagy választékban kedvező áron kaphatók. Cím: **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 173-0086.

• PC klubunkba tagok jelentkezését várjuk! VB-ért tájékoztató! Cím: **PC-KLUB**, Pusztaföldvár, Pf.: 8. 5919.

• IBM-hez 600 db. 5.25" HD-s lemez a legjobb programokkal 120 Ft-tól eladó. Keresek ESCOM Powerstreamerhez intelligens software-t. **Szalma Sándor**, Komló, Kossuth u.36. 7300. Tel.: (06-72) 481-585.

• Eladó: IBM 386SX 33 MHz számítógép: 33.000,- Ft. 80 MB HDD-vel 49.000,- Ft. 40 MB Irwin streamer — csatolókártya nélkül — 5.000,- Ft-ért szintén eladó! **Varga Zoltán**, Budapest, Tel.: 1136-591 (du. 18h-tól)

• IBM PC/AT-re 5.25" DS/HD lemezekre szuper játékprogramok nagy választékban olcsón eladók! Felbélyegzett válaszborítékban listát küldök. **Balogh Gábor**, Maroslele, Dózsa György utca 37. 6921

• **IBM PS/2 Notebook, 386SX, 2 MB RAM, 40 MB HDD, VGA + adatátviteli kábel + egér, táphibásan eladó. Ára: 49.900,- Ft. Minden levélre válaszolok! Szunyogh Zsolt, Budaörs, Baross u.94. 2040**

• PC-re programokat adok (5.25"-es és 3.5"-es lemezeken egyaránt). Válaszboríték előnyben. **Frankó Vitaly**, 5600 Békéscsaba, Andrássy út 18/A. Tel.: (06-66) 328-242.

Plusi és társai

• Plus/4-re MINDEN!!! SÓRÉRT másolok! Érdeklődni: **Simon János (Jahny©®™ Mr. Aceface)**, Budapest, XIV. Thököly u. 146/B. 1145

• Programeladás! C16-os, Plus/4-es, C64-es legújabb programok olcsón kazettán, lemezen. Írjatok, géptípus-megjelöléssel! Karácsonyi meglepetés! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500

• C+4 magnóval eladó, valamint közel 250 program, játékleírások, szakkönyvek és 2 db. joystick (mikrokapcsolós). **Tóth Szabolcs**, Kehidakustyán, Dózsa György út 15. 8784

• Plus/4, C-16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

Egyéb

• Szeretnék megismerkedni olyan lánnyal, aki szereti a számítógépes játékokat. Cím: **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII.Dalnok u.5. 1171

• Eladó: ZX Spectrum, Interface II, magnó, 2 db. joy, kazetták (19 db.: Shadow of the Beast, Lotus Esprit, Test DRive 2., Mig 29, Bard's Tale + Tuner). Ár: 10.000,- Ft. Érdeklődni napközben: 270-3377/1322 mellék, **Birgésné**, Budapest, IV. Nyár u.65. F/1. 1045

• Megvételre keresem a DATA BECKER sorozatból: *„A 1541-es lemezegység programozása"* c. kézikönyvet, kizárólag magyarul. **Dr. Horváth Tibor**, Miskolc, Bársony János u.15. II/3. 3531

AD&D Szabálykönyv...: játékosok, szörnyek, mesélők *KIVONATA*, **145 old**; *140 szörny* részletes leírása, kb. *400 varázstárgy*; faj, kasztok leírása... újdonságok: új papi osztály, vadmágia...stb. *2 féle papi oszt.*, gyógyító (biopontok), áldozó. ***Papi és varázslói varázslatok***...: *600-700 varázslatok*, szintek, iskolák, vadmágia etc. Érdeklődni: **Simon János (Jahny©®™ Mr. Aceface)**, Budapest, XIV. Thököly u. 146/B. 1145

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók!
Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. Tel./FAX.: 137-3193.

A CoV Évkönyvben bemutatott és még sok egyéb Amiga demo, slideshow, musicdisk, valamint lemezes újságok, videodemok folyamatosan bővülő választékból megrendelhetők:

SCOOPEX PD
Levélcím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.
Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1 db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszboríték.
Telephely: Csernoch János, Bp. 1135, Szent László u. 26., Tel.: 1200-772

Dóré mifán terem? Ja, már adásban vagyok, bocs! Éppen szólmizáltam... pontosabban szolmizáltam (közben megnéztem a Helyesírássi kéziszottárt, mert nem voltam benne biztos hogy jól írtam. No, elég a fecsegésből, félek, hogy mire vége lesz az ötödik oldalnak, megint éppen egy TOP listával csonkítják meg szerénységem ihletését, ezért hát nem hagyom a végére jókívánságaimat. KELLEMETES KARÁCSONYI ÜNNEPESKEDÉSEKET ÉS LEGALÁBB 1 HÓNAPIG NYUGODT, CoVboy MENTES, VISZONT 12 (egészen pontosan 11) CoV-ban GAZDAG HAPPY HOBBŰ JAHRÉT KÍVÁNOK MINDENKINEK (elnézést, de megártott az új Évkönyv gerince)!

Békés Karácsonyt!

CoVboy: Én azt hittem, hogy békében és nyugodtságban töltjük végre ezt a szent ünnepet, és az ünnepi számban nem lesznek a békével ellentmondó, veszekedős, egymást, vagy minket támadó/vádoló stb. levélkék. Tévedtem. Tudom, tévedni emberi dolog, és sokak szerint én nem megyek emberszámba (K.J. szerint Miskolcról, aki bővebben nem árulta el a nevét, csak annyiban hasonlítok az emberre, hogy a szabásunk hasonló). Így ezt a meghitt hangulatot meg kell törnöm néhány illusztris témával, ami nyomja a szívemet (gy.k. szívem —> a kis ládikám). Elsőként a már köz(rő)hely számba menő... ki sem merem mondani, csak megsúgom: hangkártya csata téma. Nos, ami igaz az igaz, ezt a témát már lezártnak tekintettük anno, de a tárgyban érintettek az olvasók előtt szeretnék tisztázni magukat. Hááát? Hogy fog-e sikerülni? Mindenesetre a téma teljességéért DOKI levele, és TH válasza után még meghallgatunk egy olvasói véleményt is a témáról, s ezzel részem/részünk/-ről végleg lezártnak tartjuk az ügyet.

1. forduló, avagy DOKI jobbegyenese:

Kedves Henrik!
Tudod, azon gondolkodtam, hogy az életben az olyan fajta emberek mint te, általában jellemüknek tökéletesen megfelelő levelekben tükröztetik ki jómodorukat. Persze igazad van, naivitás lenne tőlem, hogy többet várjak el, mint egy faragatlan modorú levél, amelyben igen becsületes módon hátulról nekirontasz az ellenfélnek, és holmi — becses logikád és szerény pici agyad által — kifundált és minden bizonnyal bizonyos értesülések alapján megvádolsz engem, hogy másnak a nevében levelet irkálok. Azt nem tudom, hogy honnan szer(e)z(t)ed ezeket — és úgy általalában a hasonló — bölcs gondolatokat, de ha már idáig eljutottunk, akkor megpróbálok reflektálni az aggályaidra, de engedd meg, hogy én is feltegyek egy-egy kérdést:

- Teljes bizonyossággal és minden vehemenciámmal állítom, hogy nem az én kezem alól került ki az a levél, mint a „Pódium" stúdió szakvéleménye. (Életemben nem hallottam még róla, és ha meg én találom ki, nem ilyen béna nevet adok neki. DE AKKOR SEM ÍROK A NEVÉBEN.) Nem tudom, azt mondják, mindenki magából indul ki, lehet hogy te ezt tetted volna?!... De az is furcsa, hogy neked 4 hónapnyi gondolkodási időre volt szükséged ahhoz, hogy ismét belekóthessél valamibe, s miután már más nem maradt, gondoltad lejáratsz ilyen útszéli dumával.
- Azt mondod: *nem tudod milyen szakmai bakira gondolt, mert nem sorolta fel őket.* Hát majd akkor én, ha megengeded... Mi a helyzet például a Pentium'93 nyarán történt megjelenésével vagy mondjuk a 16-os kártya nem végleges hard- és szoftverével? Tényleg hogyan használsz te 16-os kártyát, mint mondtad, ha még nem végleges a hardver? A helyedben én nem lennék ilyen vakmerő, lehet, hogy egy hét múlva kiadják az új 16ASP-t meg az új 586-ost és akkor biztosan semmivel sem lesz kompatibilis a kártyád...

Szerintem nagyon jó volna, ha egy kicsit gondolkodnál. Legelőször a modorodon kellene.. és jegyezd meg azt is, nagyon nem illik egy úriemberhez, hogy a másikat ilyen alantas módon mocskolja be. Amit tettél az emberi, jogi és mindenféle más szempontból helytelen. És ne gondold, hogy ebben a csatában FAIR-PLAY díjat fogsz kapni. Mert attól nagyon, nagyon-nagyon távol állsz.

Hát ennyi. Remélem most már tényleg lezárul ez a háború végleg, és mindenki elindulhat a kreativitás felé.
—DOKI

2. forduló, avagy TH reagálása:

Tisztelt MINDENKI!
Elöljáróban: nem lényegtelen, hogy az előzőleg közölt levelem nem FT nyilvános lejáratását célozta, minthogy eredetileg CoVBoy-nak íródott. Ha már így alakult, reagálás is jött rá, ám legyen. Egy-két dolog azonban nem maradhat szó nélkül.

- *„Teljes bizonyossággal és minden vehemenciámmal állítom, hogy nem az én kezem alól került ki az a levél, mint a „Pódium" stúdió szakvéleménye".* Készséggel el is hiszem; nyugodtan írhatta a levelet rokon/ismerős is, ezen nem múlik. A témát ismerő nem írhatta, ez kiderül a nem létező digitális bemenet emlegetéséből. *„Életemben nem hallottam még róla, és ha meg én találom ki, nem ilyen béna nevet adok neki."* Ez is könnyedén igaz lehet, ui. röviddel a levél elküldése után sikerült elérnem a Pódium stúdiót, amely valóban létezik, csak éppen a levelet állítólag írt hangmérnökről sosem hallottak. Másnak egyszerűen semmi érdeke nem lett volna ilyen levelet írni. Ennyit az okokról.
- *„...a helyzet például a Pentium'93 nyarán történt megjelenésével vagy mondjuk a 16-os kártya nem végleges hard- és szoftverével? Tényleg hogyan használsz te 16-os kártyát, mint mondtad, ha még nem végleges a hardver?"* Ezt olvasva határoztam el magam a válaszra, mert ez így éppen olyan érvelés, mint a magnó és a Blaster hangminőségének összehasonlítása (az első cikkben még a 8 bites digi *„csodás CD minőségéről"* volt szó, a válaszban már az FM szintiről, finom csúsztatással).
  - Nem végleges SB16 hardverről írtam volna? Lássuk csak: *„a forgalmazó szerint a hardver már végleges, csak a kompatibilitást megoldó meghajtóprogramok hiányoznak".* No comment.
  - Pentium: *„mikor még az 586-os proci is csak 93-ban kerül forgalomba".* Hol itt a hiba? Felesleges kérdés, nyilvánvaló, hogy hol. Szerintem nagyon jó volna, ha egy kicsit gondolkodnál. Legelőször a modorodon kellene. Erre már nincs mit mondani, bár érdemes újra átolvasnod előző leveleimet: *„kicsi agyad"* kifejezés, vagy akár csak felszólítások után kutatva...

—A TÖK BUNKÓ THK

Utolsó forduló, egy olvasó reagálása:

Egy utolsó hozzászólásom lenne még a „Hangkártyacsata" c. vitához/veszekedéshez:
Nem vagyok sem zenész, sem szakember, de még én is látom a különbséget a tetszőleges szinuszhullám és a tetszőleges hullámforma között. Fontos a vitatkozás, és jó lenne, ha a hozzáértőbbek helyesbítéseit nem sértődéssel fogadnánk. Ellenben az is fontos, hogy a hozzáértőbbek ne leégetve, nagyképűen helyesbítsenek, hiszen akkor a vita veszekedéssé fajul. Próbálja meg mindenki véleményét hülyézés, lenézés nélkül elmondani, hiszen az így kialakuló vita mindenkinek csak hasznára válhat. A hangkártyacsata csak egy jó példa volt erre, hiszen sajnos aki bekapcsolja a parlamenti közvetítést, az sokkal cifrább dolgokat is hallhat/láthat. Itt tartunk, de csak rajtunk múlik, hogy ezt mikor hagyjuk abba.
—PONGRÁCZ GERGELY, GYŐR CITY



CoVboy: Egyetértünk, talán nem véletlen, hogy a temérdek — témához hozzászóló — levél közül Gergely levelét választottam ki a végére. Úgy gondoltam ő fogalmazta meg a legtömörebben és a legvilágosabban azt amit egy olvasó egyáltalán az egészhez hozzáfűzhet. Dear DOKI & TH, the war is over, Merry Xmas & Happy New Year!

ODÚLAKÓK
avagy porosodunk a fiók mélyén?

A #2. számú közérdekű téma volt az elmúlt hetekben a postafiókos hirdetések körüli mizéria. Ki így fogta fel a honatyák döntését, ki meg úgy. Mindenesetre érdekes, hogy egyesek minket állítottak a dolog mögé, alaptalan rágalmakat szórva felénk. Miután az illetékeseket kiértesítettük, hogy hirdetésük a jelen formájában nem jelenhet meg, különféle reagálásokat kaptunk:

A MEGÉRTŐ

Tisztelt Szerkesztőség!
Tájékoztatójukat megkaptam. Kérem, hogy hirdetésem a továbbiakban a következő címmel és névvel jelenjen meg...

A MEGHÁTRÁLÓ NEMESLELKŰ

Hi fiúk!
Kösz, de nem kérek belőle. A befizetett pénzemet tartsátok meg, CoVboy vegyen rajta sört! **(Kösz — CoVboy)**

A MEGHÁTRÁLÓ ROSSZINDULATÚ

Ebből csak egy volt, de annyira felbosszantott minket, hogy nem hagyhatjuk szó nélkül:

Tisztelt COM-WARE Kft!
Elnézést, hogy ilyen későn válaszolok októberi levelükre, melyben arról értesítenek, hogy címemet is fel kell tüntetni az apróhirdetésben a postafiók mellé **(szép teljesítmény volt, 1 hónap alatt megírni ezt a levelet — CoVboy)**. Ilyen feltételek mellett nem kívánjuk megjelentetni a hirdetést. Kérjük ezért, hogy a levelükben feltüntetett módon juttassák vissza a befizetett összeget a levél végén szereplő címre **(Megtörtént — CoVboy)**.

Egyúttal azonban meg kell jegyeznem, hogy kissé felháborított a következő félmondatuk: *„...mi pedig nem szeretnénk bírságot fizetni azért, mert mások postafiókok biztonságos menedéke mögé kívánnak bújni.”* Azt hiszem, ha az ilyen tamájú hirdetések ellen a mai napig nem volt kifogásuk, és elfogadták a hirdetési díjat is, akkor semmi joguk ahhoz, hogy a hirdetőkről ilyet írjanak, ráadásul éppen a hirdetőknek szánt hivatalos levélben. Különösen, mivel Önök — a COM-WARE Kft. — sem adja meg az újságban a szerkesztőség címét, csak egy postafiókot. A kalózkodást természetesen el lehet ítélni, bár szerintem ez ma Magyarországon sokkal bonyolultabb dolog annál, hogy sommás véleményt mondjunk róla. Erről csak annyit: boldog lennék, ha lehetne elérhető áron legális szoftvereket venni, de ki fog 4-5 ezer forintot adni egyetlen játékért átlag 15 ezer forintos átlagjövedelmek mellett. A postafióknak pedig egyszerűen az a magyarázata, hogy a másolást ketten csináltuk, váltva egymást ahogy éppen ráértünk, ezért volt szükség arra, hogy ne csak cím legyen megadva, hanem egy postafiók, ahova mindketten bemehetünk és fel tudjuk venni a küldeményeket. Természetesen, ha elküldtünk egy csomagot, mindig megadtuk a lakáscímünket, hogy ott lehessen reklamálni. Ugyanis, ellentétben az Önök állítása mögött megbújó véleménnyel, egyáltalán nem akartunk kibújni semmiféle felelősség alól.
Üdvözlettel: —NAGY ATTILA, SZEGED

CoVboy: Tisztelt Nagy Attila és társa Co. Ltd. (a hirdetésben használt név maradjon kettőnk titka). Ha már így összemagázódtunk, térjünk a tárgyra. Felháborodásuk okát egyáltalán nem értjük, mert úgy érezzük, Önök félreértették ama bizonyos mondat tartalmát. Hogy a hirdetésben ki mit hirdet, ahhoz — persze bizonyos keretek között — semmi közünk (Erről külön vitát lehetne nyitni, erkölcsi és egyéb megfontolásokat tekintve), főképpen, hogy a hirdetésekben található dolgokért felelősséget nem vállalhatunk és nem is vállalunk. Nem vagyunk hatóság és nem folytathatunk nyomozást arra nézve, a T. Programküldő Szolgálatok által forgalomba hozott szoftvertermékeket engedéllyel árusítja a T. hirdető, avagy kalóz! Ez tehát máris kizárja annak a lehetőségét, hogy nekünk bármilyen bírságtól kellene félnünk azért, mert ilyen hirdetéseket megjelentetünk. Konkrétan arról van szó, hogy akkor vonhatnak minket felelősségre, ha megjelentetünk kereskedelmi tevékenységre irányuló hirdetést, csak postafiók feltüntetésével. Ebben a tekintetben viszont abszolute lényegtelen, hogy a hirdető kalózprogramot kínál, avagy 120 karton sört. Azzal sem értünk egyet, hogy hazánkban elérhető áron nem lehet legális szoftverhez jutni. Nem kell véletlenül egy *Wasted Time* C64-re, ott a hirdetése a borítón, mellesleg az 576 KByte Shop 1000 Ft alatti áron igen nagy választékban kínál neked legális szoftvereket nem csak C64-re. PC-re egyébként 4-5 ezer forintnál lényegesen olcsóbban hozzájuthatsz programokhoz a GURU-n keresztül is, csak egy kicsit nyitott szemmel kell járnod a világban. Honnan veszed, hogy a COM-WARE Kft. sem adja meg a szerkesztőség címét? A rendelet hatálybalépését (1993 november eleje) követően megjelenő számokban fel van tüntetve a cím. Minket is kötelez a törvény és mi törvénytisztelő emberek vagyunk (—eközben a HQ-n mintegy 60 üres sörösdoboz kezdett hangos hahotába a polc tetején). Egyébként árulják már el tisztelt Uraim: ha a válaszlevelekben megadták a címüket, mert — mint említik — nem kívántak kibújni semmiféle felelősségrevonás alól, akkor most mégis miért hátráltak meg? Erről csak egy hasonlat jut eszembe: A kékszilva azért sárga, mert még zöld.

A KÖZÖNYÖSEK

Ezúton kérünk elnézést a következőktől: Exclusive-SOFT, DERKO, YSOFT. Ők nem reagáltak ezen számunk nyomdába adásáig értesítésünkre, így hirdetésüket sajnos nem tudjuk most közzétenni. Azért a pénzt kösz fiúk!

Outermezzo: Azon ne lepődjön meg senki, ha talál még postafiókos hirdetéseket az újságban. Egyrészt a rendelet nem zárja ki a postafiók használatát, csak előírja mellette a cím feltüntetését, másrészt mindez csak a kereskedelmi hirdetésekre vonatkozik, hatálya nem terjed ki arra, ha valaki pl. doksit keres, szervizszolgáltatást hirdet, cserepartnert keres stb. Egyszóval felesleges azért levelezgetni, hogy *„annak meg mé' lehet benn a hirdetése, nekem meg mé' nem?”*. Ez a magyarázata.

EGY GRAFIKA EVOLÚCIÓJA

Kínos dolog következik, úgyhogy megkérek mindenkit, köhögésével ne zavarja meg a most következő témát.

Kedves CoVboy!
Lelkes CoV olvasó vagyok, majd'minden száma megvan **(ne magázz, egyébként melyik lemezemről is van szó? — CoVboy)**. Járatom a CoV-ot, rendszeresen veszem az 576-ot, és csak úgy kedvtelésből néha megveszem a Commodore Újságot is. Sajnos ők nem sokat szentelnek a játékleírásokra, de igazándiból nem is ezért fogtam tollat. Szemet szúrt, hogy Getto újabban nekik is dolgozik. Tudom, hogy kicsi ez a számítógépes társadalom, és keresztben hosszában visszaköszönnek a nevek, pl. Jean a GURU-ban, az 576-ban és nálatok is, de ezt most valahogy nem értem, és erre GETTO-tól követelek választ!

Kedves Getto!
A minap lapozgattam a Commodore Újság (Egyesületi lap) 1993/09. számát. Az újságban lapozgatva meglepve vettem észre, hogy egy régebbi rajzod (a CoV 25 CoVboy Postájában megjelent) szerepel a játékos rovat elején. Ennek a lapnak is dolgozol, vagy csupán a véletlen műve a két rajz között a hasonlóság? Ha dolgozol nekik, miért nincs ott a neved, és miért kellett a Commodore Újság 1993/10. számában kicsit átdolgozni a rajzot? Ha nem dolgozol nekik, akkor ez most micsoda?
—KOVÁCS ZSOLT, BUDAPEST XIV.

CoVboy: Ez már döfi! PLÁGIUUUUMMM!! Őszintén szólva köszi az infót, elsőként kénytelen voltam begyűjteni a Commodore Újság említett számait, mert nem volt meg. Ehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy mi az előfizetőkkel együtt elpostázzuk az összes — számítástechnikai témával foglalkozó — lapnak a CoV legújabb számát. Ezt a gesztust általában viszonozni szokták a szerkesztőségek, azért csak általában, mert az említett lap szerkesztősége ettől a gesztustól el szokott tekinteni, most hogy begyűjtöttük az említett példányokat, sejtjük, hogy ennek mi az oka.
És akkor most fektessük a vallatópadra Getto-t:

Kedves Zsolt, CoVboy, olvasók etc.!
Elárulok egy titkot: Nem dolgozom a Commodore Egyesületi lapnak és ezután sem szándékozom. A rajzom megjelenése ebben az újságban valóban a véletlen műve, csak ez a véletlen egy másik bácsi tustollat szorongató kezét mozgatta, miközben lemásolta a rajzomat a CoV-ból.

A CoV 25-ben megjelent rajzom:



Szemmel láthatóan az eredeti mű. A durva stilizált vonalak élethűen adják vissza az „Egy éves háború” elgyötört harcosának ábrázatát. Önarckép. Századírnoktól lopott A/4-es rajzlap, 0.5-ös csőtoll.

A C= Újság 1993/09. számában megjelent rajz:



Silány másolat. Megfigyelhető a bizonytalan vonalvezetés és oda nem illő tárgyak elhelyezése a képen. Nemarckép. Anyaga ismeretlen.

A C= Újság 1993/10. számában megjelent rajz:



A másolat másolata. A felelősségre vonástól tartva s bizonyos tények hatására lekerült a katonasapka az 'alak' fejéről, helyette egy mutáns rovar kering a feje körül (Ha ez zöld légy lenne, akkor személyes sértésnek veszem... élőhelye ugyanis ismert előttem!)

Az említett lapban helyreigazítást nem kérek, ez a helyzeten már úgy sem változtat. Fogalmam sincs, mi késztet embereket arra, hogy a saját újságuk részére egy szakirányú lapból (—szintén ámítástechnikai — CoVboy) kilopjanak egy illusztrációnak szánt grandiózus művet. Romokban heverek, földig rombolták művészi elhivatottságomat a karikatúrákkal szemben. Ezután csak tetoválok majd, azt nehéz lemásolni (bár ezután ezektől minden kitelik).
—GETTO

A LŐVŐIEK VÉDELMÉBEN

CoVboy: Mostanában visszatérő téma a zalalövői Nyina Vaszilijevna MGTSZ körül kerengő pletykák tömkelege. Nos, egy olvasónk leveléhez mellékelt térképe végleg ráteszi az i-re a pontot. A térképen még csak nyoma sincs az említett MGTSZ-nek, igaz, van egy Újmajor, de talán ők is áldozatául estek az átalakulási törvénynek. Ha valaki ezt a térképes dolgot mesének véli, annak elmondhatom, Zalalövőnek saját térképe van, a túloldalon ott a bizonyíték...

Kedves levélírónk viszont a lövőiek nevében megkért, hogy ha már így belopták magukat a CoV köztudatába, ismerje meg a CoV olvasótábora a mai Zalalövőt. Lehet, hogy a végén Zalalövő CoV zarándokhely lesz?

ZALALÖVŐ — MA:

Nagyközség az Őrség és a Göcsej tájegység találkozásánál, a Zala folyó völ-

gyében, a régi Borostyán út mentén. A lakosság száma: 3600 fő. Az ásatások során előkerült római emlékek bizonyítják, hogy Zalalövő — római nevén SALLA — régóta lakott település. Hadrianus római császár városi rangra emelte, ekkor indult el a fejlődés útján. A római birodalom bukása után is megőrizte fontos kereskedelmi és közlekedési szerepét. A községet átszeli a 86-os főút, az osztrák és a szlovén határ egyaránt kb. 30 km-re van, ezért nagy az átmenő forgalom. A Borostyán-tó tiszta vize, kellemes környezete a strandolásra, vízisportra, horgászásra, kempingezésre nyújt lehetőséget. A közigazgatásilag a községhez tartozó Csöde az erdő- és természetkedvelők gyakori célpontja.



ZALALÖVŐ

Térkép - Plan - Map

Térkép Stúdió

KISOKOS REVANS

Dear CoVboy!
Olvastam a postában a „KISOKOS" c. levelet. Először jót röhögtem, de aztán jött a megvilágosodás: AZ ÜRGE KOMOLYAN GONDOLJA!!!
A levél további része Kálmán bátyónak szól:
1) Mi az a kb. 1 MB? Az 1.2 MB-ra gondolsz, vagy a 720K-ra, mert egyik sem 1 MB!
2) Én még nem láttam 4 órás videokazettát, de ha Te mondod, biztos létezik, de az is biztos, hogy nem VHS!
3) 1 kép = 100KB?! AAAaaarghhh! Vegyünk csak egy C64-et! 320 x 200 Upbontás, 4 szín. 4 szint 2 biten lehet ábrázolni (00, 01, 10, 11), azaz 1/4 byte-on. 320 x 200 = 64000 pixel, azaz 64000 x 1/4 byte: 16000 byte! Tehát a 64 SHIT FX-éhez is 16000 byte kell, de a video ennél sokkal coolabb FX-et displayezik. Számolj csak! Egy 1024 x 768 (256-tal), ami még messze van a video-tól! Most éppen nincs nálam számológép, de azért az kicsit (!) more than 100 K!
4) 34 560 000 KB, 34 560 MB. Aargghhh! Mennyi a váltószám a KB és a MB között? 1024!!! Nem 1000! 16 B = 1024 MB = 1024^2KB = 1024^3byte!
5) *„Emellett még a CD is nevetséges tárolókapacitású."* Hát igen! A CD 600 MB-ja tényleg nevetséges a video-d 34.560-ja mellett, ugye?
Mindezeket figyelembe véve olvass el 1-2 szakirányú könyvet, mielőtt elrohannál Upvenni a Nobel díjat!
Na, CoVboy tanulságos volt?
SIR BRYLHASTEE, alias HOLLENDER MIKLÓS, BUDAPEST VII.
Ui: Fábián Sanyinak üzenem, a karakterszerkesztő segédprogrammal kapcsolatban, hogy az INZERT és az INVERZ nem egészen ugyanaz!

CoVboy: Kálmán bátyám, száját tátván, pávát látván, pávává vált... hát persze hogy tanulságos volt, Kálmánnak biztos. Azért egy dologba hadd kössek bele én is. 4 órás videokazetta az a 240 perces, mennyi is a váltószám az óra és a perc között? Ugye 60. 4 x 60 = 240. 240 perces kazettát pedig lassan már minden kisebb kereskedő árul. Hol is laksz? Ja, Budapest az egy kis falu, megértem, hogy ott még nem árulnak... a többi felvetésedre pedig várom Kálmán és Sanyi reagálását.

PIROSKA ÉS A FARKASOK(K)

Abaut máj CoV Póló Reagésön (Mellus) Yikeeees!!!
Ja, ja, ja...! Má' megin' én. Hogy ki az az én? Hát én! Én vagyok az az ipse, aki rátok zúdította a sz*rosvödröt. Igeeen! Én vagyok a CoV póló ötlet értelmi szerzője. OK, OK, lehet, hogy ez a 20. levél, melyben hasonló dolog áll, de ÉN IGAZOLNI IS TUDOM, hogy én írtam azt a levelet! Tudom, hogy mi állt benne még:
— volt benne munkamegosztás
— hirdetés
— értekezés CoVboy másnaposságáról
— Ducktales leírás
Ami az utóbbit érinti, szégyellem magam, a THE LAST WORD nem fotós hely, de itt van helyette kettő: KENYA GAME RESERVED, RONGUAY. Ezek már biztosak. OK, fejből nem tudhatjátok az összes levelet, de majd csak egybe kerül a kettő **(házasodni készülnek? Egyébként tényleg nem tudom, hol van a párja — CoVboy)** Tényleg bocs!
Az előző témánál maradva, az ilyen magamfajta zsenik zsenialitását értékelni szokták a munkahelyeken, az egyéb vállalatoknál, a találmányi hivatalban, az utcán, a téren, az úton, a vonaton, a repülőn, a hajón, a fürdőszobában, az iskolában, a strandon, a vécében, az auswichi gázkamrában stb. Sőt! Jutalmazni is szokták „találmányuk gyümölcsének" egyikével (1-1000000). XL-es méret, de ha úgy tetszik, AT-m van.
Mel(l)e(-u)sleg az ilyen géniuszokat, mint amilyen én vagyok, nem szokták lekurvázni! Én nem vagyok profi kurva! Felháborító, hogy ez a Mellus mit meg nem enged magának!!! Ezennel ünnepélyesen kijelentem a következőket:
— Nem vagyok kurva
— Nem vagyok profi
— Nem vagyok szexmániákus pipi
— Nem irtottam ki egy erdőnek se az állatait
— Nem jövök izgalomba, ha az állatkertben meglátok egy farkast
— Nem öltem meg rovarokon kívül más állatot (még a Pálfy Sándor nevű osztálytársamat sem)
— A rovarokat sem kefeltem halálra
— Nem vagyok perverz
— Nem kell a farkas f***val játszanom, VAN NEKEM IS!!!
— A leglényegesebb: még EGY FARKAS SEM DUGOTT MEG!!! (egyelőre)
Tehát:

FIGYELEM!
Profi farkas és tökös legények!

Aki ízletes didákra vágyik, az menjen az erdőbe, és keresse Mel(l)ust! Piroska mától fogva a vonatok és helyijáratú buszok szolgáltatását veszi igénybe. Az erdei utat többé nem használja (itt Kecső körül úgy sincs sok, és azon keresztül amúgy sem vezet semmilyen út). Bezártam az irodát (ki sem nyitottam), ugyanis nem vagyok buzi!

FIGYELEM!
Profi anucikák és nagymamák!

A *„Piroska és a farkas"* című mese megszűnt (a túl nagy érdeklődésre való tekintettel). Mától fogva a *„Mellus és a tökösök"* című mesét tessék mesélni a gyermekeknek, illetve unokáiknak!!!

Becsületemen csorba esett, a hibát kéretik nyilvánosság előtt korrigálni! Igazságszolgáltatást követelek. Ha ez megtörtént, tőlem mehetünk az erdőbe. Köszi és puszi!
PIROSKA LÁSZLÓ, KECSKEMÉT

CoVboy: Kinek küldöd a puszit? Figyelj, te engem ne gusztálj! A helyreigazítás megtörtént, most már boldog lehetsz. Azt én sem értem, hogy találhattak ki annak idején egy mesének olyan címet és főszereplőt, amiben a Te nevedet használták fel. A helyedben már rég felkerestem volna a Szerzői Jogvédő hivatalt. Kárpótlásként megérdemelsz egy viccet, ami ugyancsak rólad szól (ne vedd sértésnek). Mész az erdőben és jön szemben a farkas. Kezeden a kosarad füle fémből van és el van törve. Mire a farkas: figyelj Piroska, el van törve a kosarad füle. Mire Te: meg kellene hegeszteni, de nem találtam rá embert. Mire a farkas: hát mé' nem ezzel kezdted, meghegesztem én. Meghegeszti. Mész tovább, odaérsz a házikóhoz. Bekopogtatsz, belépsz, majd megkérded: Nagymama, miért olyan vörösek a szemeid? Mire a nagyi: Mert szemüveg nélkül hegesztettem... Ráadásként egy másik: Mész az erdőben, kezeden a kosárkával. Kikukkant egy bokorból a farkas. Szia, mi van a kosárkádban? Mire te: hát egy kis elemózsia a nagymamának. Mire a farkas: papír nincs?... A mesedélutánnak vége, sértődött farkasok kíméljetek!

MIÓTA? IDIÓTA!

Kedves CoV!
Ha te kruszadod a nyemte fogyist, és nem jujta dzsidzsű friankós nyosztyanes drotya, lehet, hogy ruszadunk. Ha gyugyta tövőd, akkor a hotyte reklós csuza drudja össze, a pirankós veretykűs nyutralás hedgergős avilódat. Justa kofle, driszadta Vertónek klendurták ezt a gertulát, de tiradniuk kellett, mert a Frengulok elrustolták a frindergős bugybánkos degrides cityulán dúrkoló sustét. De....
Amint a Vertónok turtolták a benfolók nagy részét, azonnal zokolódott a malytarő gyuktanyás lefetülye.
Ez matyingolta a rüghe kimenetelét, és a Frelungok radtarták a venyinós, tyentinós, kulantás, feregult huritabájukat. Ha nem jujangolnak feretesen, és verónyolják magukat, nem pujhattak volna rustoron semmit.
Szóval, a Frelungok fighatódtak, és bunyerálva eljárustolták a cerkűfolt frendegült, lutynánkos, terdegős, hertel zuratált, kis butynánkóikat.

E laza bevezető után, amely legalább annyira volt értelmes, mint tanulságos, következik egy forró helyszíni jelentés Keszü-Cityből, Baranya első számú megavárosából. Tehát:

Rakáfi lyoflok meghekkodilálták a murma kurityenkős lojocskját!
A lofanéros kedinézok ötrettálták a fohós dinnéria hajdenői rekücicilinάját. Dűrel szigelityével fahjott a pizslony dehájájhoz. Ámett őrettálta a zsijaló sihalyát, de fejinettiálni nem delicált. Az erélettó kihásztotta a dunyise rásszilói kinatsrófiláciáját. A lyoflok cellilálása behátisellos volt.

Tudósított: KOVÁCS BALÁZS

És most...
A művészet kedvelői kerülnek előnyös helyzetbe. Az itt bemutatásra kerülő vers, egy ifjú szelem első szárnycsapása.
A címe:

Vers a tavaszi kékről

Amikor az ég már zölden pirult,
s a fű is igen lilult,
hát ez volt a tavaszi kék,
mint normálisan az ég!
És ekkor, minő borzalom:
a sárga nem volt fekete,
a sárga nem volt vörös se,
a sárga sárga volt,
mint a kéken a folt!
Még képzelni is nehéz,
mily fekete a kék,
ha vörös az ég!
K.B.

Gondoltam a művem alá azért szerényen odaírom a szignómat — a szerző)
És most...
Egy rövid kis kitérőt teszünk.

A bekezdés címe: Miért nem?

Negatív emonciók materializálódnak viszkóz pszihoreagens plazma formájában, amely explozív paranormális potenciállal rendelkezik, és ezt kolloid szubsztitúció alatt, ionosan polarizálni biológiai impossszibilitás.
Magyarul:
Tagadó kisugárzások anyagiasultak, sűrű nyúlós lelki hatásra érzékeny elektronokból, pozitív ionokból, esetleg semleges részecskékből álló, rendkívül magas hőmérsékletű ionizált anyag formájában, amely robbané-

kony, és a megszokottal ellentétes teljesítőképességgel rendelkezik, és ezt 500 millimikron nagyságú részecskékből álló rendszer helyettesítése alatt, elektromos töltésű részecskével két határozott csoport felé irányítani az élő természetre vonatkozó tudományos ismeretek rendszere szerint lehetetlen.
—H.G.
(én sem szeretnék lemaradni nagy elődöm, CRAFT bátyó magasztos sorai után következett szignó mögött! — HARDY)
(Miközben már majdnem elaludtam, most veszem észre, hogy már más lőki itt a sódert — CoVBoy)
Ha mindenki érti már a levél lényegét, akkor következhet az igazi!
AND THE SOUNDBOARD-WAR!
(gy.k. lefordítom!)
Én meg vagyok elégedve a kártyámmal!
Áj vill kill jú!
Ezennel bef. a lev!
ADIOS AMIGOS!
CRAFT N' HARDY CO.
U.I.: And Greetings to:
(Itt egy legalább 100 névből álló felsorolás következett! Censooooreddd — CoVboy)
MóóóóóóóóóóóRE!
Ezenkívül üzenem még Cs. Dezsőnek, hogy a győri perszekutoriantizmus negatívan szublimál, ezért nem vagyok egy prognosztikonális hipokretén!!
Mentem kexért!
CRAFT'n'HARDY CORPORATION from Pécs-Keszü
U.I.: Hé emberek! Nem kaptam CoV 36-ot! Pedig előfizető vagyok! Most mi lesz? Nem Élhetek COV nélkül!
KOVÁCS BALÁZS & HEGEDŰS GÁBOR, PÉCS-KESZÜ

CoVboy: Kedves Balázs & Gábor! Ha leveletek első részét rejtvénynek szántátok, akkor OK. Ez valami titkosírás, mert nem találtam rá sablont. Megköszönném, ha valaki felhomályosítana, hogy fordítsam le az ott leírtakat. A versetek valóban lírai, megérdemeltek érte egy grátisz CoV 36-ot. Azért grátisz, mert azt már egyszer elküldtük, hogy Jenő hova keverte, azt inkább kérdezzétek meg tőle. Én is mentem kexért, ergo a továbbiakban nem ASCII, hanem kexa dump formájában közlöm a CoVboy postát! Az lesz csak a titkosírás.

SZAKSZÓTÁR CoV MÓDRA

Helló CoVboy!
Emlékezetem szerint egy nyáreleji CoVboy postában tegeződtünk össze, amikor leközölted a lapról írt paródiámat „Tükör önmagunkról" címmel. Ezúttal egy hézagpótlónak szánt anyagomat küldöm el Neked, mert úgy veszem észre, hogy a számítástechnikai alapfogalmak körül nagy a zűrzavar. Bizonyítja ezt a hónapok óta dúló „Hangkártya-csata" is, melybe jómagam nem akarok belebonyolódni. Részben azért, mert a cikksorozat előrehaladtával egyre kevésbé értem, miről is van szó, másrészt lényegesen mélyebben gyökereznek a gondok: egészen az alapokig kell visszaásni. Íme hát egy ízelítő Számítástechnikai szótáramból, melyet most rendezek iratmegsemmisítő alá:

AMIGA = Számítógépek végkiárusítása: AMIGA készlet tart!
Backup = Gyorsbüfé a CoV szerkesztőségi irodája mellett, ahol ebédidőben az agyonterhelt szerkesztőség éppen csak „backup" valamit.
BASIC = Finomabban mondva: „bézik", de így is magánügy, hogy kivel.
Bit = Erősen náthás programozók szokták a kifejezést használni. Pl.: És bost bit csidáljak?
Botkormány = Sántákból alakított kabinet
Chip = Sózott formában kapható áramköri lapka, programozás közben isteni rágcsálnivaló. Paprikás változata a Chipős-chip.
Clipper = Túlzásba vitt billentyűnyomogatástól kapható nemibetegség. Hasonlóan a Flipperhez, ez is a golyókat támadja meg.
Command channel = Olyan műholdas csatorna, amelyiken kizárólag kommandós filmeket adnak.
Compiler = Szabadidejében fordítással foglalkozó révész...
CoV = Idősödő számítógép-mániások eltelt éveinek száma, amennyiben raccsolnak. Gyakran mondogatják is: Ez máv a CoV-ommal jáv!
Error = Hiba. A rendszeresen hibázó programozók alkotják az „Errorista csoport"-okat.
File = Kicsontozott adatállomány... Ebből készül a barátfile.
Floppy = CoVboy kutyája. Innen a mondás: Megtéplek, mint Floppy a mágneslemezt!
Gigabájt = Ugyanaz, mint előbb, de légcső is van benne.
HI/LO = A CoV-ban általános köszönésforma.
Indexelt címzés = Bekanyarodáskor az indexét nem használó autós édesanyjának címzett utasítások sorozata. (Lásd még: BASIC)
Interfészek = Számítógéphez csatlakoztatható madárlakhely.
Kábel = Bibliai személy. Testvérét Áin-nak hívták...
Kilóbájt = Nedves ruhákat ablakba teregetett, kilóbájta őket.
Megabájt = Fokhagymával tűzdelt szalonna, amit megabájtak.
Nulláslap = Vécépapír
Operációs rendszer = Kórházi sebészetek napiprogramja
PASCAL = Számítógépe előtt ide-oda mászkál.
PC = Rászállni valakire rosszindulatúlag. Innen a mondás: „Kipécéz" magának valakit.
Poke = Memóriacímek környékén található izeltlábú
Port = Nyílás a botkormány csatlakoztatásához. Előbb azonban le kell róla törölni a port.
Processzor = Magas beosztású számítástechnikus, jó a memóriája.
Reset = Egészen apróra darabolt. Szilveszterkor főtt virslihez szokták enni reset torma formájában, Resztor néven.
ROM = Teljesen szétvert C-64-es. Se nem írható, se nem olvasható.
SYS = Gépi kódban készült kígyó hangja...
Tasztatura = Kirándulással egybekötött túróscsuszaevés. Régen tésztatúrának is nevezték.
TURBO = Csokival bevont tejtermék. Turbó Rudi néven közismert. A gyerekek pillanatok alatt betöltik. Magukba.
Winchester = A Worchester szószhoz hasonló fűszeres mártásféleség, merevlemezen tálalják. Sütéskor nagyot durran.

Dr. HORVÁTH TIBOR, MISKOLC

CoVboy: Kedves professzor úr! Ja, már összetegeződtünk, akkor helló! Előző kreálmányodról is pozitív visszajelzéseket kaptam, így úgy gondoltam ez a kis szótár is megállja a CoVboy Postában a helyét. Azután fellapoztam a házi szótáramat, és rádöbbentem, hogy nekem egy másik kiadásban van meg, így kénytelen vagyok megosztani az olvasókkal, nehogy úgy érezzék, hogy félre lettek vezetve:

AMIGA = AM hullámtartományban erőltetett lófogat.
Backup = Egy Bac szappanból gyúrt végbélkúp, székrekedéssel küszködő tehenek számára.
BASIC = A bárány hangján kommunikál. Magyarul Beezik.
Bit = Kisebb település, mint egy község, a térképeken csak egy pont jelzi.
Botkormány = Rosszul sikerült választások után kerül a parlamentbe.
Chip = Hibajelzés érkezett a csirkeólból. Jelentése: elfogyott a daráltkukorica.
Clipper = Hibás tört, nincs meg a nevezője!
Command channel = Hadvezetés során a parancsnokok részére fenntartott csatorna.
Compiler = Hardver raktáros. A Computer Piler (számítógépeket egymásra rakó) szavakból képzett kifejezés.
CoV = A világon egyedülálló ámítástechnikai magazin.
ERROR = Kalandjátékokban szokásos útvonal (keletre, jobbra, jobbra, ki, jobbra).
File = Általában egy adatállomány 50 %-át fejezzük ki így. Az egyik file meg a másik file az az egész file.
Floppy = A Carriage/Return fejlettebb változata: floppy vissza soremelés.
Gigabájt = Mosolygós ádámcsutkát.
HI/LO = Egyszerűsített jelölése a felturbózott versenylónak (hiperló).
Indexelt címzés = Olyan művelet, amikor egy egyetemista által elhagyott indexet beleteszünk egy borítékba, és megcímezzük, hogy visszakerüljön a gazdájához.
Interfészek = Nemzetközi madárhotel.
Kábel = Beszédhibás rendőr gyakori kifejezése: Kábel, kábel, káb' má' el... hát nám állógott a disznó!
Kilóbájt = Az egész 576-od része...
Megabájt = ...s az eredmény szorzata 1024-gyel.
Nulláslap = Hajvágógép nyilvántartó kartonja.
Operációs rendszer = Olyan rendszer, ami az Operenciás rendszeren még innen van, de húszon már túl.
PASCAL = Bisztró Bp-en a XIV. Nagy Lajos kir. útján.
PC = Kiejtve piszi, kifejezésekben ismert. Hiszi a piszi. Akkor használjuk, ha kételkedünk benne, hogy a jövő hónapban pontosan fog megjelenni a CoV.
POKE = Általában számok előtagjaként használatos fogalom. Többféle változata ismert, legnépszerűbb a kertridzses POKE, mely bevitele alacsonyabb IQ szinten nehézséget szokott okozni.
Port = Kikötő. Mindig itt kötünk ki, ha a billentyűzettel nem jutunk zöldágra.
Processzor = Műveleti sebesség kifejezése. Amikor már olyan gyors a proci, hogy számokkal nem is tudjuk kifejezni, mennyivel gyorsabb, mint az agyunk, akkor szoktuk használni: proces-szor gyorsabb.
Reset = *Kifejezésekben ismert: kivágja a* reset. Nem kell hozzá más, mint jó éles olló és igen vékony rézlap.
ROM = CoVboy autója.
SYS = Arab ételek előtagjaként ismert. SYS KEBABI egy erősen fűszerezett sült darált hús. Fáradt programozóknak ajánlott.
Tasztatura = Tasztat egy földdarab Maszkat és Omán között. Tasztat ura egy amerikai milliárdos, aki minden nyáron itt tölt 2 hónapot a családjával.
TURBO = Tarzan felesége, amikor a vakond szerepét kellett eljátszania.
Winchester = A HQ titkárnője, csak magyarosította a nevét.

FORGÓKÍNPAD

Tisztelt Cím!
Hivatkozva a CoV Különszámában megjelent azon kijelentésükre, miszerint a belső borító felső részén elhelyezett könyvek felismerése esetén a Cím egy bizonyos csekket küld a felismerőnek, ezennel kijelentem, hogy a szóban forgó könyveket felismerem. A nevek balról jobbra: CoV Évkönyv'91, Commodore Világ Évkönyv'92, PC-s játékok. Abban az esetben, ha nyernék, a csekket IBM PC-re küldjék! Közreműködésüket előre is köszönöm.
LUKÁCS GYULA, KAZINCBARCIKA
CoVboy: Ön nyert! A csekket 200.000 Ft-ról töltöttük ki, ebbe már belefér egy DX2-66-os alaplap is!

Tisztelt CoV szerkesztőség!
Egy kérdéssel szeretnék fordulni Önökhöz a Bard's Tale III-mal kapcsolatban. Amikor az Arboria nevű létsíkra szeretnék átmenni...
ALBERT JÓZSEF, SZIHALOM
CoVboy: A ...-tól már felesleges lett volna tovább írni. Pár(ezer)szer már elmondtuk, hogy a válasz benne van a CoV Év-

könyv'93/94-ben. Azért küldünk egy csekket...

Tisztelt CoV Szerkesztőség!
Sok mindent már megtanultam önállóan, vagy szakkönyvből, de programozni még nem tudok (önállóan). Nagyon szeretek játszani, sok lemezem van, ezért szeretném beírni az örökéletet vagy energiát adó és egyéb — a többiek által megtalált — POKE-okat. Sajnos nem sikerült. Hiába próbálkozom, a játék mindig ugyanolyan maradt, mint volt. Ezért szeretném kérni, hogy írják meg, mit kell csinálni a POKE-ok megjelenéséhez? Ha nem válaszolnak, lehet hogy nem fogom megismerni valamennyi játékom végét?!
TURY GÁBOR, BUDAPEST XI.
CoVboy: Kedves Gábor! Nem akarsz jönni hozzánk szerzőnek? Tetszik a stílusod! Felpezsdít, mint a... ez itt a reklám helye. Szóval k* értelmes mondatokat faragtál össze. Én is sok mindent megtanultam már szakkönyvekből, de nem mondhatnám hogy programozni tudnék. Én is szeretek játszani, főleg az olyan emberek idegeivel, mint te vagy. Sok lemezem van, mégsem attól teszem függővé, hogy bevigyem a POKE-ot. Bár nekem a kutyám szokott próbálkozni, de ez abból a szempontból lényegtelen, hogy a játékok valóban olyanok maradnak, mint voltak. A POKE-ok megjelenéséhez egyébként nem kell mást csinálni, mint várni, várni, minden hónapban megjelenik valamennyi az Elsősegélyben. Válaszoltunk! Remélem, most már valamennyi játékod kilehelheti a lelkét!**

....
NAGY LAJOS, DEBRECEN
CoVboy: A leveledet megcenzúráztam. Csak annyit mondhatok: téged is áldjon az isten. See Ya!

Hatalmas CoVboy!
Egy kéréssel fordulok hozzád! Őrülten szerelmes vagyok Elvírába a sötétség Úrnőjébe. Tudom, nem kívánságműsor, de nem tudnál róla képeket küldeni? Például azokat, amik megjelentek a CoV Évkönyv'92 számában. Nagyon fontos lenne a számomra. Amikor megláttam a képeket az Évkönyvben, még jobban beleszerettem. Aludni sem tudok, csak rá gondolok egész éjjel.
STREIT JÁNOS, BÉKÉSCSABA

CoVboy: Hi Janomoj! Mi ez a megszólítás. Találkoztunk mi már valaha? Úgy saccolom, lehetsz vagy 140 cm, úgyhogy szerezz be egy sámlit mielőtt Elvírával találkozni akarsz. Persze, hogy nem kívánságműsor, de a potenciális vevőket soha nem dobjuk ki az ablakon. Hogyne tudnánk küldeni, van még raktáron a '92-es Évkönyvből. Saccolásom szerint kb. 200 db. felelhet meg Elvira 183 cm-es magasságával, s mind a 200-ban ott a képe. Utánvéttel küldjük, vagy befizeted előre a hatvanezer forintot? Használati utasítás: rakd egymás tetejére a 200 Évkönyvet, a legfelsőt nyisd ki 14. vagy a 21. oldalon, és tedd a 199. tetejére, majd állj fel egy sámlira és már smárolhatsz is. Hatvanezerért még olcsón meg is úsztad...

Hi!
Könyörgöm hívd fel a figyelmét annak a sok őrültnek a következőkre:
1.) Zalalövőn van TSZ, vagy valami hasonló
2.) Vannak tehenek és bikák is
3.) Vannak vendéglátóipari egységek is (igaz én eddig csak hetet találtam meg)
Ami nincs: ennyi és ekkora barom! Elnézést, ha durva volt, de az illetékesek megérdemlik!
KOZICS TIVADAR, PANKASZ

CoVboy: Kedves Zivatar! Ez a zalalövői téma már kezd unalmas lenni. Senkit nem óhajt(ott)unk lejáratni és megsérteni. Elhisszük, hogy van TSZ, vagy valami hasonló, azt is, hogy vannak tehenek és bikák is. Azt viszont nem hisszük, hogy csak 7 vendéglátóipari egység van. Előbb-utóbb kénytelenek leszünk megszámolni... Egyebek ügyében lapozz vissza egy picit, a lövői téma ma már volt műsoron!
Helló!

Gettonak üzenem, hogy a rajzok marha jók, majdnem olyan szédültek, mint egy Monty Python, de volna egy személyes üzenetem. Nem hiszem, hogy Szentkirályon volt katona... az ominózus CoV 25-béli levelét ugyanis megmutattam apámnak, aki — mily véletlen! — egy szentkirályszabadjai laktanyában ejtőernyős százados. Elég az hozzá, hogy apám nem akadt Müller Mihály honvéd nyomára a nyilvántartásban. Mi a tanulság? Alighanem hanyagul vezetik a nyilvántartást a seregben, vagy hamis tényeket közöltetek a vicc kedvéért?
HATVÁGNER ATTILA, VESZPRÉM
CoVboy: Ha már úgyis elöl van a CoV 25 — a Getto rajzlopás ügye miatt legfelülre került —, belekukkantottam. Ebben valahogy nem szerepel olyan, hogy Szentkirályszabadján katona. Az egy előbbi CoV-ban szerepelt, ugyanis amikor Getto bevonult, a kiképzés 4 hetét ott töltötte, majd többször átvezényelték ide-oda. Azon persze nem csodálkoznék, ha sehol sem szerepelne a nyilvántartásban, mivel kerítésbérlete volt, így többet töltött kint, mint bent, vagyis sosem volt idő nyilvántartásba venni, de az is lehet, amit te írtál, hogy valóban hanyagul vezették a nyilvántartást...

A végére hagytam egy levelet, melyet Szolnokról küldtek nekem. Meghívtak egy partyra, hogy a zsűriben vegyek részt. A megadott időpont sajnos nem jó, éppen külföldön leszek. Ettől függetlenül az csak természetes, hogy felhívjam a figyelmeteket erre a partyra:

A **CHROMANCE** és a **FACES** szervezésében számítógépes találkozó és verseny lesz 1993. december 20/21-én a szolnoki **Ságvári Endre Művelődési Ház** színháztermében (*Szolnok, Szapáry út 23.*).
A versenyen minden amatőr munkát értékelni és díjazni fognak a közönség szavazatai alapján.
Non-stop nyitvatartás, büfé
Ügyességi és játékos vetélkedők
Filmvetítések

A hónap TOP listái:

C64	Amiga	PC	Plus/4
Mayhem in Monsterland	Syndicate	Larry 6.	Bard's Tale III./Pigmy
Wasted Time	Elite 2. - Frontier	Jurassic Park	Corruption/Csory
A gonosz herceg	Alien Breed 2. (AGA)	Syndicate	Supremacy/TGMS
Cool World	Ishar II.	Elite 2. - Frontier	FISH!/Csory
ULTIMA sorozat	Jurassic Park (AGA)	Privateer	Pipemania 2/TCFS
Centauri Alliance	Dune II.	Ishar 2.	JINXTER/Csory
Pirates!	T.F.X. (AGA)	Day of the Tentacle	Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Rocket Ranger	Hired Guns	Return to Zork	Cloud Kingdoms/TCFS
Starship Commander	One Step Beyond	Betrayal at Krondor	Goonies/Muffbusters
Ingrid's Back	Trex Warrior	Dark Sun	Carm. Sandiego/Csory

Minden kedves olvasójának Boldog Karácsonyt és CoV-ban gazdag Boldog Új Esztendőt kíván

a CoV Szerkesztősége

(A rejtvény házon kívül van, nyitás januárban)

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1191 Budapest, K[illegible] utca 9.
Tel.: 147-0624, FAX: 177-9419

113[illegible] Budapest, Szent László út 74/A.
Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

SZENZÁCIÓ! SEGA Megadrive + 1 CONTROL PAD + 1 Játék kártya CSAK 18.999,- FT!!!

Commodore Amiga 500	29.990,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29.990,- Ft
Commodore Amiga 600	29.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	49.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábellel	24.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábellel	28.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábellel	36.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	319.000,- Ft
+4MB RAM modul	33.900,- Ft
Commodore Amiga 4000/030/4MB/120MB	209.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	4.990,- Ft
Commodore C-64.II / Video Game Set	13.990,- Ft
Commodore C-64 Terminator Set	19.990,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive	9.990,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.990,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	29.990,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	29.990,- Ft
Commodore 1940 Multisync monitor	49.990,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	4.990,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	9.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.500,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	6.900,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez BULK	200,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	750,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.390,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	330,- Ft
Verbatim 3.5" DS/DD lemez	750,- Ft
Verbatim 5.25" DS/HD lemez	650,- Ft
BASF 5.25" MF 2DD lemez	330,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	1.190,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	395,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + kézikönyv	9.990,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Képdigitalizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Mouse-joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
C-64 / C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
C-64 / C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse 3 gombos	1.990,- Ft
C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	420,- Ft
NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	420,- Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	400,- Ft
Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Noris porvédő C64/II.	590,- Ft
Mouse pad	220,- Ft
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	19.900,- Ft
Soundblaster 16 BASIC hangkártya	24.900,- Ft
Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	32.900,- Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
1,76 MB HD külső drive Amigához (OS2+)	16.990,- Ft
Roctec-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.990,- Ft
Roctec-382 3.5" Ivory antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
Roctec-382 3.5" Black antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	17.900,- Ft
+ 80 MB Hard Disk	24.990,- Ft
+ 1 MB Simm RAM	6.500,- Ft
Midi Amiga Interface	3.490,- Ft
Handy-scanner + Interface Amigához	14.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.490,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
3M DC2120 Streamer kazetta	2.900,- Ft
Amiga Euroscart kábel	1.190,- Ft
Amiga Magazin (német) újság	490,- Ft
Power Play (német) újság	490,- Ft
AMIGA 1200 felhasználói kézikönyv (magyar)	495,- Ft

JOYSTICK-ok:

Quickshot QS - 113 IBM	990,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.290,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.790,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.490,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	450,- Ft
Quickshot QS - 102N II.	580,- Ft
Quickshot QS - 102P II.Plus mikrokapcs.	660,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	790,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.390,- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750,- Ft
Quickshot QS - 130F Python1	850,- Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	990,- Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.890,- Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2.690,- Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1.090,- Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.490,- Ft
Dynamics Competition Star Mini	1.990,- Ft
Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Átfutási idő: 1-2 hét)
A fenti árak 1994. január 19-ig érvényesek!